BARCO

REALITY
9200 TCR+

R9001390

MANUAL DEL USUARIO

BARCO

BARCO PROJECTION SYSTEMS

BARCO REALITY 9200 TCR+

R9001390

MANUAL DEL USUARIO

Fecha
020798

Art. No. :
R5975938S

Declaración de la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC statement)

Este equipo ha sido probado y encontrado que cumple con las limitaciones para los dispositivos digitales de la clase A, de conformidad al Capítulo 15 de las Reglas FCC. Estas limitaciones han sido diseñadas para establecer una protección razonable contra las interferencias radiales en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y de ser instalado de acuerdo con el manual de instrucciones puede provocar interferencias radiales. Si la operación de este equipo en un área residencial causa tales interferencias, el usuario debe tomar las medidas necesarias para corregir la interferencia.

Instrucciones para el usuario :

Si este equipo interfiere con la recepción de radio o de televisión, se recomienda que el usuario tome las siguientes medidas :

- Vuelva a orientar la antena receptora de la radio o televisión.
- Aleje el equipo del receptor.
- Enchufe el equipo a otra toma de corriente de modo que el equipo y el receptor usen distintos circuitos eléctricos.
• Fije los conectores de los cables al equipo con los tornillos de fijación.

Nota :
Es preciso el uso de cables apantallados para cumplir con todas las limitaciones del capítulo 15 de las Reglas FCC y EN55022.

Debido a la constante investigación, la información contenida en este manual está sujeta a cambios sin previo aviso.

Producido por BARCO NV, julio 1998
Reservados todos los derechos.

Las marcas registradas son la propiedad de sus respectivas compañías.

BARCO n.v./Projection Systems
Noordlaan 5
B-8520 Kuurne
Bélgica
Tel : +32/56/368211
Fax : +32/56/351651
E-mail : sales.bps@barco.com
Visita nuestro Web : http://www.barco.com

Impreso en Bélgica

INDICE i-1

DESEMBALAJE Y DIMENSIONES 1-1
- Desembalaje 1-1
- Dimensiones del proyector 1-1
- Montaje de la batería en el mando a distancia. 1-2

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN 2-1
- Condiciones ambientales 2-1
- La luz ambiental 2-1
- El tipo de la pantalla 2-1
- El tamaño de la imagen 2-1
- Dónde instalar el proyector 2-2
- Cómo instalar la lente de proyección 2-2

UBICACIÓN Y FUNCIÓN DE LOS MANDOS 3-1
- Terminología del panel frontal 3-1
- Terminología del panel de mando 3-1

CONFIGURACIÓN 4-1

CONEXIONES 5-1
- Conexión del cable de alimentación 5-1
- Fusibles 5-1
- Puesta en marcha 5-1
- Pasar al modo stand by 5-2
- Apagar el proyector 5-2
- Los puertos de entrada 5-2
- Introducción de un módulo de entrada 5-2
- Puerto fijo de entrada analógica RGB (puerto 1) 5-3
- Puerto fijo de 5 entradas (puerto 2) 5-4
- El módulo de entrada Vídeo/S-vídeo 5-5
- El módulo de entrada analógica RGB 5-6
- El módulo de entrada en componentes. 5-7
- El módulo de entrada RGB3S/RG3sB 5-8
- Entrada digital serie 5-9
- Conexión de un ordenador PC IBM (o compatible) o un MAC al puerto RS 232 del proyector 5-10
- Ajuste de la velocidad de transferencia de datos (baudrate) 5-10
- Conexión de un RCVDS 05 al proyector. 5-10
- Conexión de un VS05 al proyector 5-10
- Conexión de un receptor IR 800 al proyector. 5-10

EL MANDO 6-1
- Uso del mando a distancia 6-1
- La dirección del proyector 6-1
- Visualización de la dirección del proyector 6-2
- La programación de una dirección en el mando a distancia 6-2
- Los controles de imagen con acceso directo 6-2

INICIO DEL MODO DE AJUSTE 7-1
- El modo de ajuste 7-1

EL MODO DE AJUSTE DE ACCESO ALEATORIO 8-1
- Inicio del modo de ajuste de acceso aleatorio 8-1
- Gestión de archivos 8-1
- Cargar archivo 8-2
- Editar archivo 8-2
- Renombrar archivo 8-5
- Copiar 8-5
- Borrar 8-6
- Opciones 8-6
- Ajustes de imagen 8-6
- CTI On/Off 8-7
- Still Video 8-7
- Temperatura de color 8-7
- Gamma 8-8
- Decodificación 8-8
- Profundidad de colores dinámica 8-8
- Reducción del ruido 8-8
- Mejoramiento de los bordes 8-9
- Geometría 8-9
- Desplazamiento 8-9
- Tamaño 8-10
- Trapecio lateral 8-10
- Blanking 8-11

Opciones 8-11

MODO DE INSTALACIÓN 9-1
Inicio del modo de instalación 9-1
Entradas 9-1
Periférico 800 9-2
Convergencia 9-2
Configuración 9-5
Color OSD 9-5
No Signal 9-5
Diseños internos 9-6

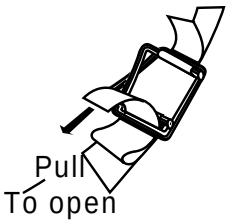
MODO DE SERVICO 10-1
Inicio del modo de servicio 10-1
Identificación 10-2
Cambiar la contraseña 10-3
Cómo activar o desactivar la protección por contraseña 10-3
Cómo cambiar la contraseña 10-3
Cambiar el idioma 10-4
Cambiar la dirección del proyector 10-4
Cambiar la velocidad de transmisión 10-4
Puesta a cero del tiempo de servicio de la lámpara 10-4
Tiempo de servicio de las lámparas 10-5
Modo de operación de la lámpara 10-5
Logotipo BARCO 10-5
Ajustes del panel 10-6
Ajuste del balance de entrada 10-6
Diagnóstico I2C. 10-6

Apéndice A : Archivos de fuente estándares A-1
Apéndice B : Lentes B-1
Enfoque de la lente B-1
Limpieza de la lente B-1
Lentes B-2
Apéndice C : Los números de fuente 80 - 89 y 90 - 99 ..... C-1

1 DESEMBALAJE Y DIMENSIONES

Desembalaje

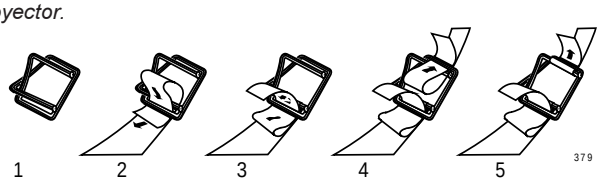
Para abrir la caja, tire del extremo de la cinta como indicado a la derecha.



Saque el proyector de la caja y colóquelo sobre la mesa.
Para el transporte el proyector está fijado con tres pernos a una tabla de madera. Desenrosque los pernos con ayuda de una llave de 8 mm. Para utilizar el proyector en la configuración *sobre mesa*, utilice siempre las tres patas (véase el dibujo) que están fijadas en la misma tabla de madera. Cada pata se consta de una parte metálica y dos partes de plástico. Para quitar las patas de la tabla, destornille las partes de plástico. Parar quitar las partes metálicas, hay que destornillar los pernos de fijación. Guarde los pernos ya que sirven para fijar las patas al proyector. Primeramente tiene que fijar las partes metálicas y después las partes de plástico.

Advertencia: Para proteger un proyector colocado sobre mesa contra el sobrecalentamiento, hay que quitar la tabla de madera y insertar las patas lo cual permite la ventilación por el filtro de polvo en la parte inferior del proyector.

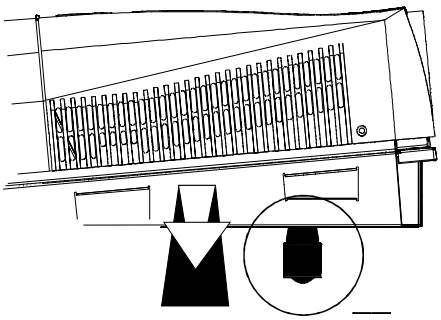
Guarde la caja de transporte y el material de embalaje que le pueden ser de utilidad si tiene que transportar el proyector. Para asegurar la máxima protección, vuelva a embalar el proyector de la misma manera en que había sido embalado originalmente en la fábrica.



Contenido de la caja :

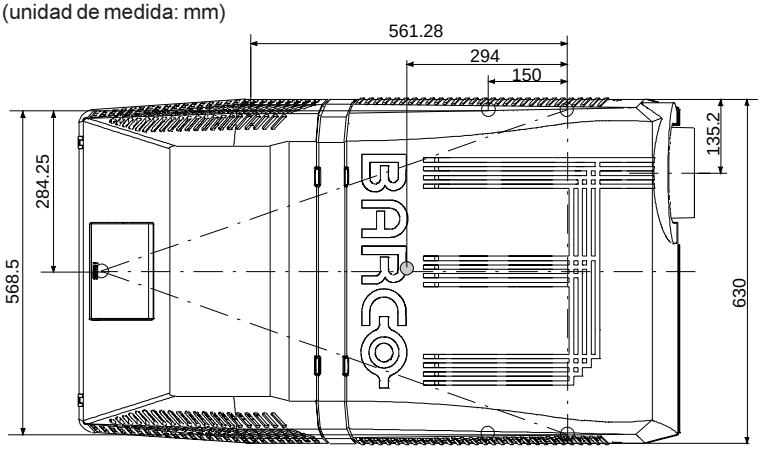
- 1 proyector BARCOREALITY 9200TCR+ (peso ± 94,4 kg)
- 1 mando a distancia RCU + pila de 9V
- 1 cable de alimentación con enchufe CEE7
- 1 manual del usuario
- 1 manual de seguridad
- 3 patas de soporte (se constan de 3 partes)

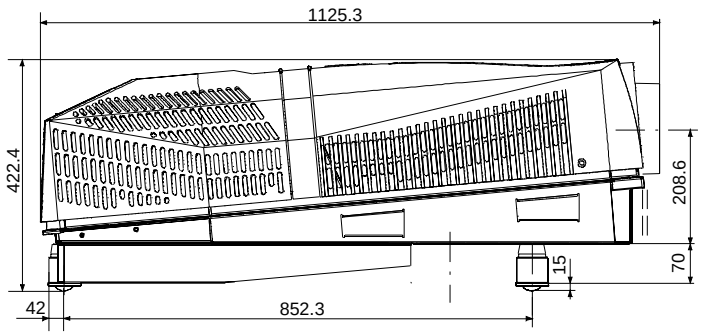
Atención: Se necesitan al menos dos personas para voltear completamente el proyector. Para evitar daños en el pie, no utilizarlo como punto de articulación.



Dimensiones del proyector

(unidad de medida: mm)





Montaje de la batería en el mando a distancia

La batería (no montada a fin de mantener la vida útil) se encuentra en la bolsa de plástico del cable de alimentación. Para montar la batería, quite la tapa del compartimiento para baterías en la parte trasera del mando a distancia empujando hacia abajo la pestaña indicada y levantando al mismo tiempo la parte superior de la tapa (figura 1).

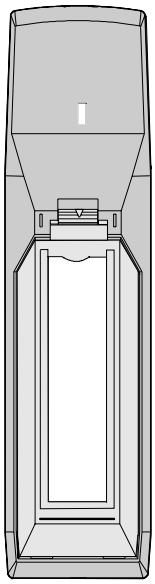


Figura 1

Inserte la nueva batería de 9 V (tipo E o equivalente) en el compartimiento inferior y conéctala a la placa de contacto.
Introduzca la batería en el compartimiento inferior y vuelva a colocar la tapa.
Nota : Es preciso programar la dirección del proyector en el mando a distancia antes de utilizarlo (véase el capítulo Mando).

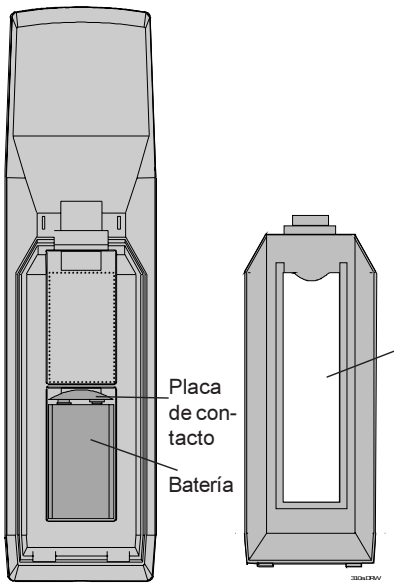

Placa de contacto
Batería
Introducir aquí la tarjeta de referencia para el mando a distancia que encontrará en la última página de este manual.

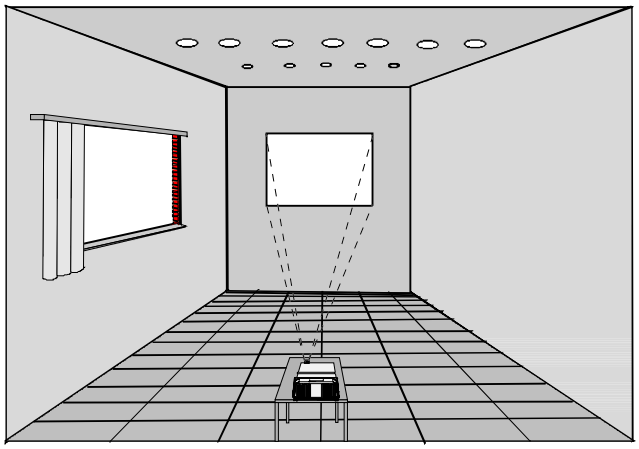
Figura 2

2 INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN

Instrucciones de instalación

El tamaño de la pantalla, la luz ambiental, la colocación del proyector y el tipo de pantalla son factores importantes que deben considerarse para asegurar el funcionamiento del sistema de proyección.

Temp. ambiental max. : 40 °C.
Temp. ambiental min. : 0 °C.
El proyector no funcionará si la temperatura ambiental sobrepasa los valores límite (0°C- 40°C).

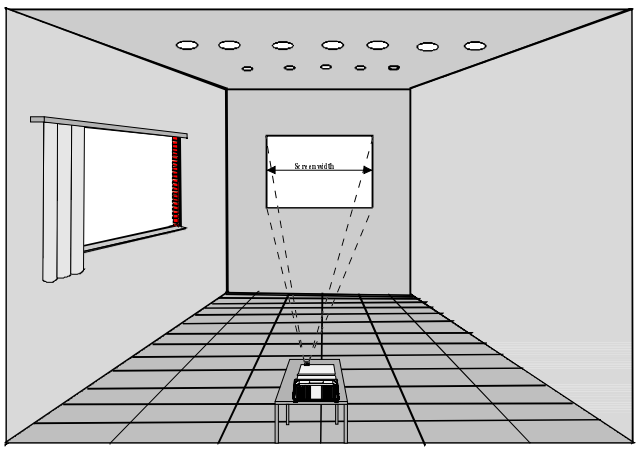


* Condiciones ambientales

No coloque el proyector cerca de fuentes de calor tales como radiadores o conductos de ventilación, ni en habitaciones polvorientas, soleadas o húmedas. Tenga en cuenta que el calor asciende hacia el techo. Compruebe que la temperatura junta al proyector no sea excesiva.

* La luz ambiental

La luz ambiental se consta de la luz solar, directa o indirecta, y las fuentes luminosas existentes en la sala. La cantidad de luz ambiental determina el brillo de la imagen proyectada. Evite que la luz ambiental incida directamente en la pantalla.
Durante la proyección es necesario cubrir con cortinas opacas las ventanas situadas frente a la pantalla. Es conveniente instalar el sistema de proyección en salas donde las paredes y el suelo sean de materiales no reflectantes. Se recomienda también el uso de iluminación empotrada en el techo y de un sistema para reducir la iluminación a un nivel aceptable. Demasiada luz ambiental difusa la imagen proyectada y por lo tanto disminuye el contraste entre las zonas oscuras y las zonas claras de la imagen. Este efecto se manifiesta más claro cuando se utiliza pantallas más grandes. En general, oscurezca la sala de manera que haya suficiente luz para leer o escribir cómodamente. Es recomendable el uso de focos direccionales para iluminar determinadas zonas de manera que la interferencia con la imagen sea mínima.



* El tipo de pantalla

Existen dos tipos principales de pantallas : pantallas para la proyección frontal y pantallas para la retroproyección.
Las pantallas se clasifican según la cantidad de luz que reflejan (o transmiten, en el caso de los sistemas de retroproyección) con respecto a la cantidad de luz que se proyecta sobre ellas. El término utilizado es la GANANCIA de la pantalla. Tanto las pantallas para proyección frontal como las para la retroproyección se clasifican en términos de ganancia. La ganancia de las pantallas va desde la ganancia unitaria (x1) de las pantallas blancas mates hasta la ganancia 10 (x10) o más de las pantallas de aluminio pulido. La elección de una ganancia más alta o más baja depende de dos factores: la preferencia personal y el ángulo de visión
Al considerar el tipo de pantalla, determine dónde van a sentarse los espectadores y busque la pantalla con la mayor ganancia posible. Una pantalla de ganancia elevada hace más brillante la imagen, pero reduce el ángulo visual.

Para más informaciones sobre pantallas, contacte con su distribuidor de pantallas.

* El tamaño de la imagen

El proyector está diseñado para realizar proyecciones de vídeo de 1 m (3,3 ft) a 15 m (49,2 ft) con una proporción de 4 a 3.

* Dónde instalar el proyector?

Definiciones de las abreviaturas de las ilustraciones

B = La distancia entre el techo y la parte superior de la pantalla, o bien entre el suelo y la parte inferior de la pantalla.

A = El valor de corrección, distancia entre la parte inferior del proyector (sin patas) y el punto central de la lente. Se debe restar este valor de B para obtener la posición correcta de instalación. (El valor A = 278,56 mm para todas las pantallas y lentes.)

CD = La distancia total entre el proyector y el techo o el proyector y el suelo.

SW = La anchura de la pantalla.

SH = La altura de la pantalla (altura de la imagen).

PD = La distancia del proyector (es decir, la distancia entre la pantalla y el proyector).

Compatibilidad de las entradas con los formatos de vídeo e informática :

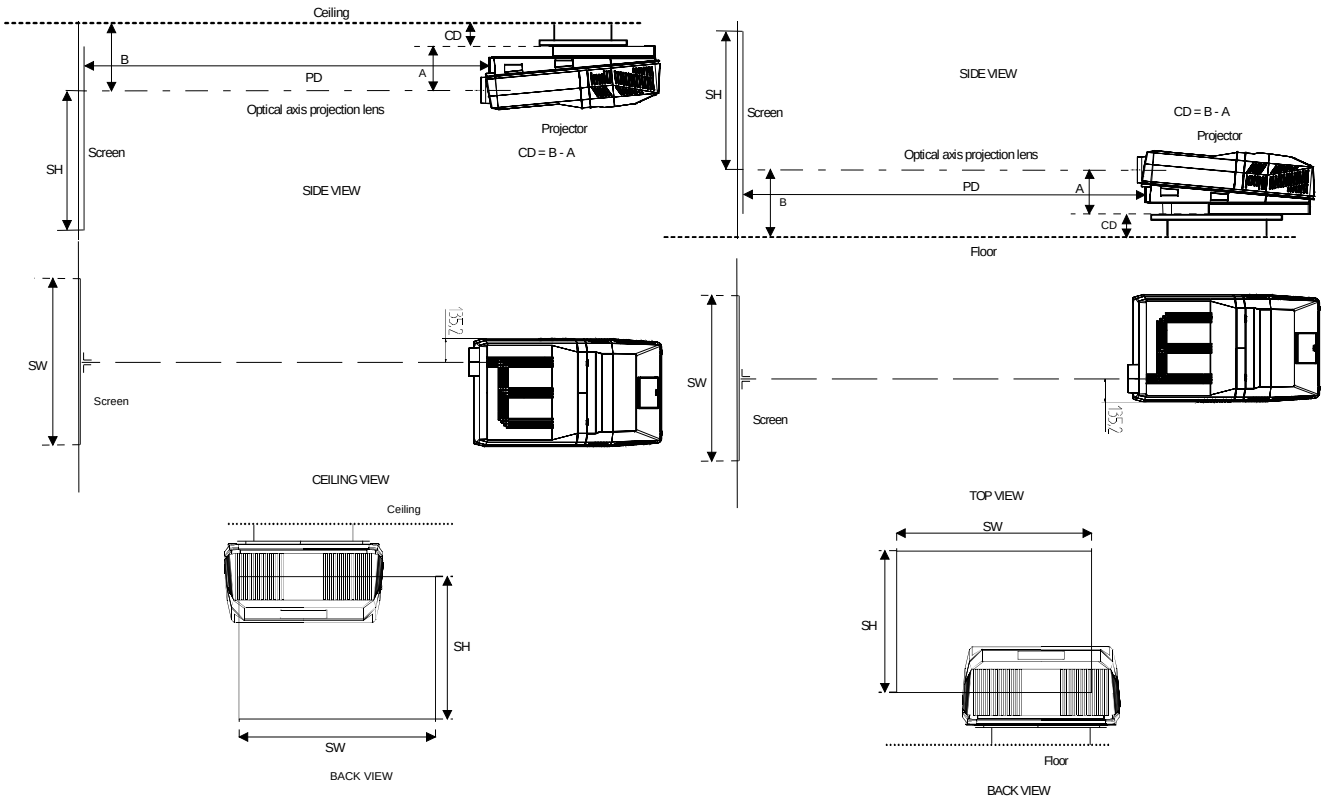
VIDEO y S-VIDEO
VIDEO EN COMPONENTES
RGB ANALOGICO con SINC. ESTANDAR (SINC sobre verde o separado)
RGB ANALOGICO con SINC. TRI-LEVEL (SINC sobre verde o separado)
VGA : 640 x 480 puntos
MAC : 640 x 480 puntos
Super VGA : 800 x 600 puntos
XGA : 1024 x 768 puntos
SXGA : 1280 x 1024 puntos
Hasta 1600 x 1280 puntos
Fuentes con un reloj de puntos < 200 MHz

Determinación del tipo de lente

a) Determine la anchura de la pantalla requerida.

b) Determine la posición del proyector en la sala con respecto a la pantalla y mida la distancia proyector - pantalla (PD).

c) Utilice las fórmulas del apéndice B para determinar la distancia PD óptima para la anchura requerida con respecto a la distancia PD medida.
La lente está determinada (el número de pedido está indicado en la tabla en el mismo apéndice B).
Siga el procedimiento de instalación mencionado en este manual.



* Cómo instalar la lente de proyección ?

El proyector se suministra sin lentes.
Las siguientes lentes son disponibles :

HD(1.2:1)	HD(5:1)
HD(2.2:1)	HD(7:1)
HD(3.3:1)	HD(1.5-3:1)
HD(4.0:1)	WHD(3.5:1)

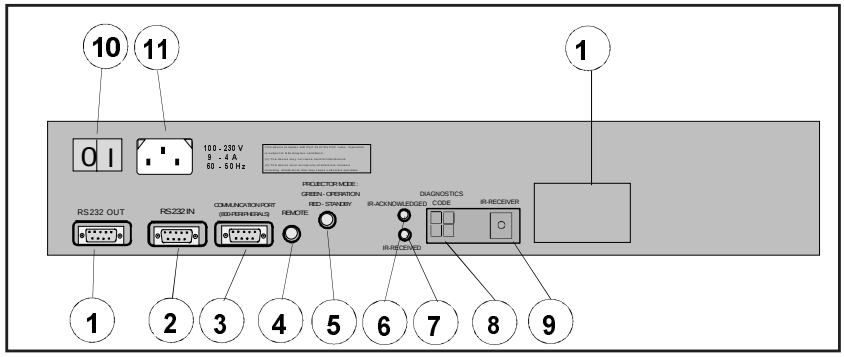
Cómo instalar la lente ?

Quitar la goma espuma del orificio de la montura de la lente.

- Saque la nueva lente de su embalaje.
- Introduzca la lenta en la montura, girándola en sentido horario.
- Enfoque la lente (véase el apéndice B) y asegurar la posición correcta girando en sentido horario el anillo de fijación.

3 UBICACIÓN Y FUNCIÓN DE LOS MANDOS

Terminología del panel frontal



1 **RS232 IN** : Permite la comunicación con un ordenador externo, p. ej. un PC IBM o compatible, un Mac...

2 **RS232 OUT** : Sirve para conectar el proyector con otro proyector (toma RS232IN), (bucle de comunicación para un ordenador PC o MAC hacia el proyector siguiente).

3 **Puerto de comunicación** : Permite la comunicación con los periféricos 800.

4 **Remote** : Conexión para el mando a distancia

5 **Indicación del modo del proyector**: Indica el estado del proyector.

apagado : el proy. no está encendido
luz roja : el proy. está encendido, proyector en modo stand by
luz verde : proyector en modo de trabajo

6 **IR-Acknowledged :** El proyector reconoce las señales infrarrojas.

7 **IR-Received :** El proyector no reconoce las señales infrarrojas recibidas.

8 **Diagnostics code :** a) número de la fuente
b) código de error : aparece un código de 2 cifras si falla algo en el proyector.

9 **IR receiver** : Receptor de las señales de control transmitidas por el mando a distancia.

10 **Interruptor de encendido** : '1' = encendido, '0' = apagado

11 **Entrada de corriente** : autoajustable de 200 a 240 Vac.

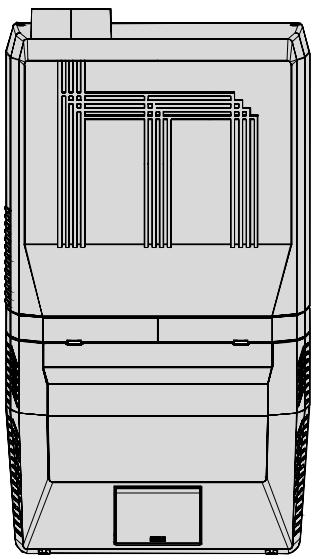
12 **Placa de identificación**: nombre, número de serie, número de artículo.
Place de identificación voltaje : nombre, número de art.

13 **SDI IN - SDI OUT** (opción): Entrada digital serie y salida pasante.
2 terminales BNC

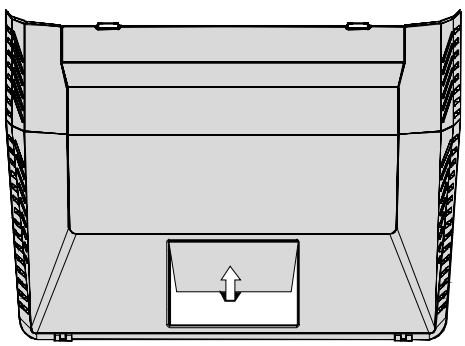
Terminología del panel de mando

a. El teclado local

Acceso



El teclado local se encuentra localizado bajo una tapa rotulada con el nombre del proyector.
Para abrir la tapa, apriete sobre la parte de la tapa indicada en la figura y levántela hacia la parte delantera del proyector.

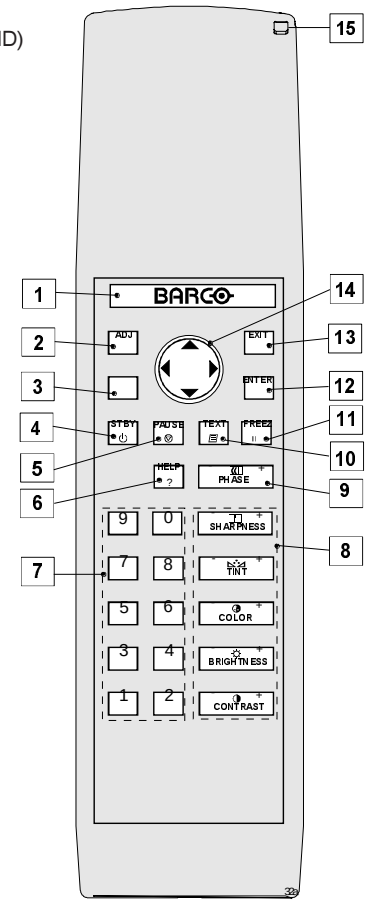


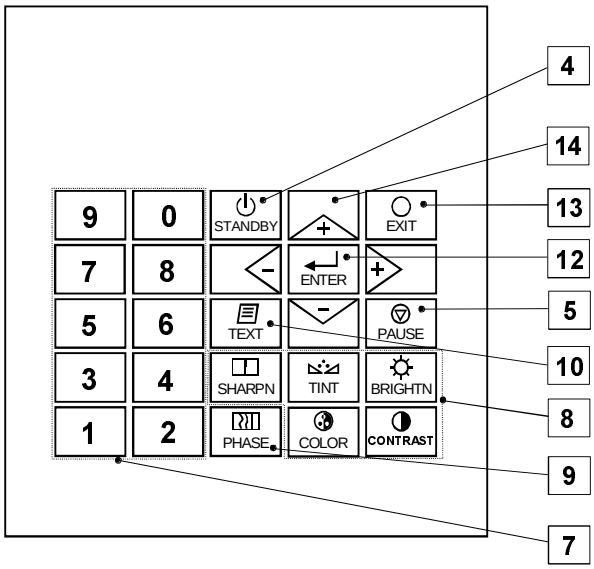
b. El mando a distancia

El mando a distancia contiene un transmisor infrarrojo (IR) con una batería que permite al usuario de manejar el proyector a distancia y sirve para la selección de la fuente, el mando, ajuste y configuración del proyector. También permite el almacenaje de :
- los ajustes de la imagen (brillo, nitidez...)
- otros ajustes

Otras funciones del mando a distancia son :
- conmutar entre el modo standby y el modo de trabajo
- pasar al modo "pausa" (pantalla vacía, reinicio inmediato)
- acceso directo a todas las fuentes conectadas
- velocidad de ajuste variable : Si se mantiene presionado el disco de mando o las teclas de control de la imagen, el ajuste se efectuará más rápido.

Mando a distancia (MD)





El teclado local

Terminología

(1) **Tecla de retroiluminación** : No funciona.

(2) **ADJ.** (tecla AJUSTE) : Sirve para activar el modo de ajuste.

(3) Tecla de dirección (tecla embutida) : Sirve para la entrada de la dirección del proyector (entre 0 y 9). Pulse sucesivamente la tecla de dirección con ayuda de un lápiz y una tecla numérica entre 0 y 9.

(4) **STBY** (tecla stand by) - iniciar la proyección después de haber encendido el proyector.
- desactivar el proyector sin apagarlo.

(5) **PAUSE** : Interrumpir la proyección. La imagen desaparece pero el usuario puede reiniciar inmediatamente la proyección.

(6) **Ayuda :** Sirve para obtener ayuda en línea (todavía no disponible).

(7) **Teclas numéricas** : Sirven para la entrada directa.

(8) **Los controles de imagen** : Sirven para definir el entorno de visualización (véase también el capítulo *Mando*).

(9) **PHASE**: Sirve para corregir la inestabilidad de la imagen.

(10) **TEXT** : Al ajustar uno de los controles de imagen durante una reunión, el operario puede hacer desaparecer la barra de escala presionando la tecla TEXT. Para volver a visualizar la barra de escala, pulse otra vez la tecla 'TEXT'. Solo se puede utilizar esta tecla en el modo de trabajo.

(11) **FREEZ** : Esta tecla permite al usuario congelar la proyección.

(12) **ENTER** : Sirve para activar el modo de ajuste o para confirmar un ajuste o una selección en el modo de ajuste.

(13) **EXIT** : Sirve para desactivar el modo de ajuste o para retroceder al modo de ajuste.

(14) **Disco de mando** (en el MD) o las teclas **'+'** y **'-'** (teclas de cursor): Sirven para seleccionar opciones de menú en el modo de ajuste.
Se puede mover el disco de mando hacia la derecha, la izquierda, adelante y atrás.
La correspondencia entre el disco de mando y las teclas de cursor del teclado local :

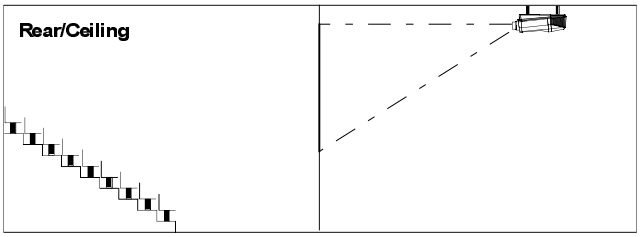
MD	=	teclado local
Disco de mando arriba	=	tecla superior **+**
Disco de mando abajo	=	tecla inferior **-**
Disco de mando dcha.	=	tecla dcha **+**
Disco de mando izda.	=	tecla izda **-**

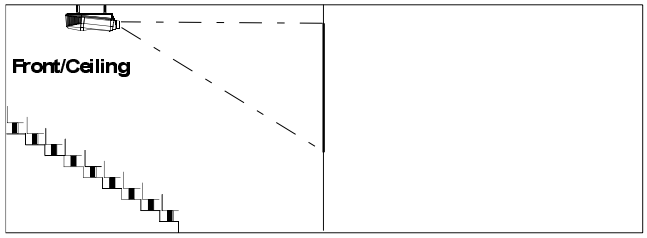
Con ayuda de las teclas **'+'** y **'-'** (teclas de cursor) el usuario puede ajustar el control de imagen seleccionado.

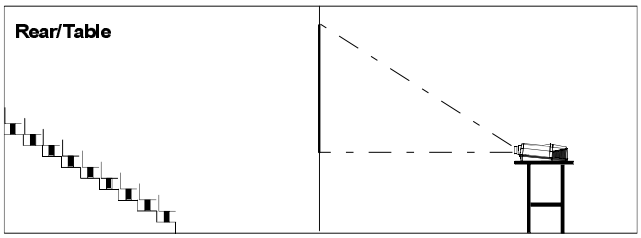
(15) **Indicador de operación del MD** : Este indicador se ilumina cada vez que se pulsa una tecla del mando a distancia (sirve como confirmación visual de que el mando a distancia funciona).

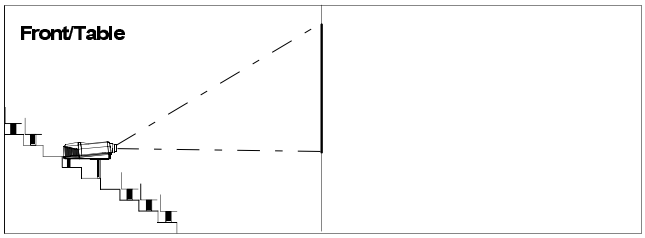
4 CONFIGURACIÓN

Se puede instalar el proyector en cuatro configuraciones : frontal/mesa, frontal/techo, retro/mesa y retro/techo.



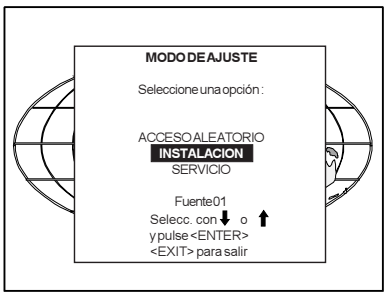






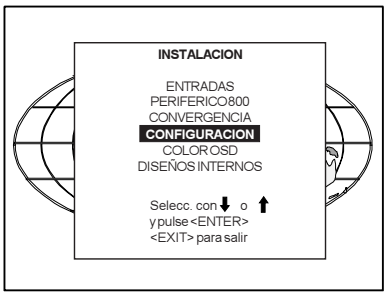
Para cambiar la configuración del proyector, active el modo de ajuste pulsando **ADJUST** o **ENTER**. Sitúe el cursor sobre **INSTALACION** apretando el disco de mando hacia arriba o abajo y pulse **ENTER**. Se visualizará el menú de Instalación.

ENTER para visualizar el menú Instalación.
EXIT o ADJUST para volver al modo de trabajo.



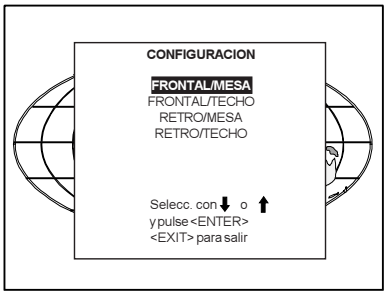
Sitúe el cursor sobre **CONFIGURACION** apretando el disco de mando hacia arriba o abajo y pulse **ENTER**. Se visualizará el menú de Configuración.

ENTER para visualizar el menú Configuración.
EXIT para volver al menú Instalación.
ADJUST para volver al modo de trabajo.



La configuración actual está resaltada.
Seleccione la configuración deseada con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para confirmar la selección.

ENTER para confirmar la selección.
EXIT para volver al menú Instalación.
ADJUST para volver al modo de trabajo

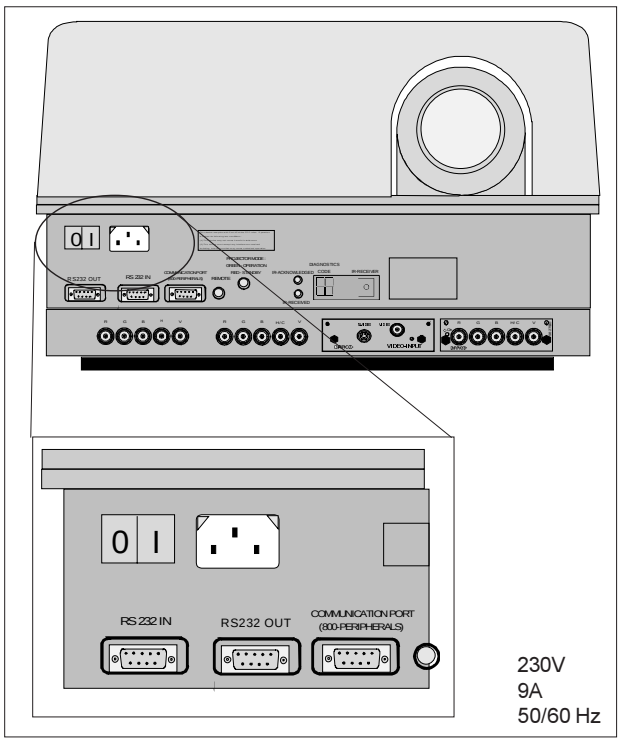


5 CONEXIONES

Conexión del cable de alimentación

Enchufe el cable de alimentación a la toma de corriente. Inserte el conector hembra en el conector macho de la parte delantera del proyector.

La entrada de alimentación es autoajustable entre **200 y 240 VAC**.
Se puede conectar el proyector a un sistema de alimentación IT.



Fusibles

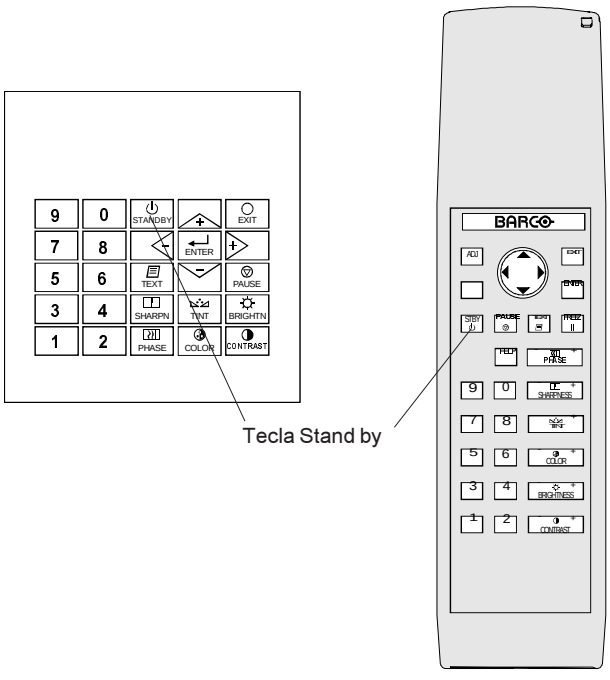
Advertencia
Para garantizar la protección contra el riesgo de enciendo :
- Los fusibles sólo pueden ser cambiados por personal cualificado
- Sólo utilice fusibles del mismo tipo
  Tipo de fusible : T16 AH/250V

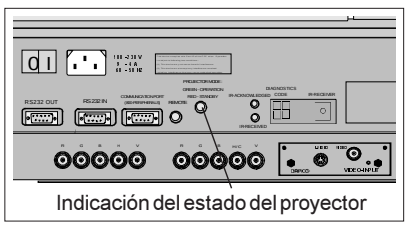
Puesta en marcha

Encienda el proyector con ayuda del interruptor de encendido.

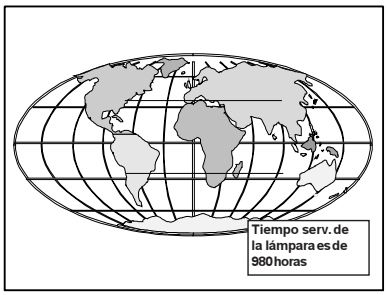
'0', el proyector está apagado
'1', el proyector está encendido
Al poner en marcha el proyector con el interruptor de encendido, el proyector se encuentra en el modo standby. El piloto de indicación del estado del proyector se ilumina rojo.

Para iniciar la proyección :
a. Pulse la tecla **Standby** del teclado local o del mando a distancia. El piloto de indicación del estado del proyector se ilumina verde.
b. Pulse una tecla numérica para seleccionar una fuente. El piloto de indicación del estado del proyector se ilumina verde.




Indicación del estado del proyector

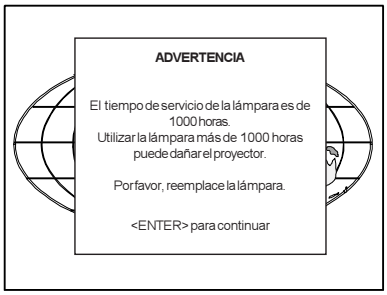
Cuando el tiempo de servicio total de la lámpara ascienda a 970 horas o más, se visualizará durante un minuto el siguiente mensaje. Se repite este mensaje cada 30 minutos. Pulse **ENTER** antes de que el minuto esté transcurrido.



Cuando el tiempo de servicio de la lámpara ascienda a 1000 horas o más, se visualizará el siguiente mensaje indicando el tiempo de servicio exacto.

El tiempo de servicio de la lámpara es de 1000 horas. Utilizar la lámpara más de 1000 horas puede dañar el proyector. Por favor, reemplace la lámpara.

Después de haber pulsado **ENTER** para continuar, se repite el mensaje cada 30 minutos.


ADVERTENCIA
El tiempo de servicio de la lámpara es de 1000 horas.
Utilizar la lámpara más de 1000 horas puede dañar el proyector.
Por favor, reemplace la lámpara.
<ENTER> para continuar

El tiempo de vida de la lámpara para asegurar una operación segura es de 1000 horas como máximo (modo de operación normal, o 500 horas en modo *boost*). No utilice la lámpara más de 1000 horas (o 500 horas). Reemplace la lámpara por una lámpara del mismo tipo. Contacte con un técnico cualificado BARCO para efectuar el recambio.

Advertencia: Utilizar la lámpara más de 1000 horas es muy peligroso. La lámpara puede explotar.

Pasar al modo stand by

Para pasar al modo *stand by* cuando el proyector está funcionando, pulse la tecla **STANDBY**.

Apagar el proyector

Para apagar el proyector:
- Pulse la tecla **STANDBY** y deje enfriarse el proyector hasta que se apaguen los ventiladores (al menos 15 minutos).
- Apague el proyector con ayuda del interruptor de encendido.

ADVERTENCIA: Después de haber pasado al modo stand by, debe esperar al menos 3 minutos antes de reiniciar el proyector para evitar daños a la lámpara.

Los puertos de entrada

El proyector está equipado con dos puertos de entrada fijos y dos puertos modulares. Se puede introducir los siguientes módulos en los puertos modulares (ranura 3 y 4) :

Entrada Video, S-vídeo	no. de pedido : R9827900
Entr. anal. RGBS/RGsB	no. de pedido : R9827910
Entr. RGB3S/RG3sB	no. de pedido : R9827920
Video en componentes	no. de pedido : R9827930

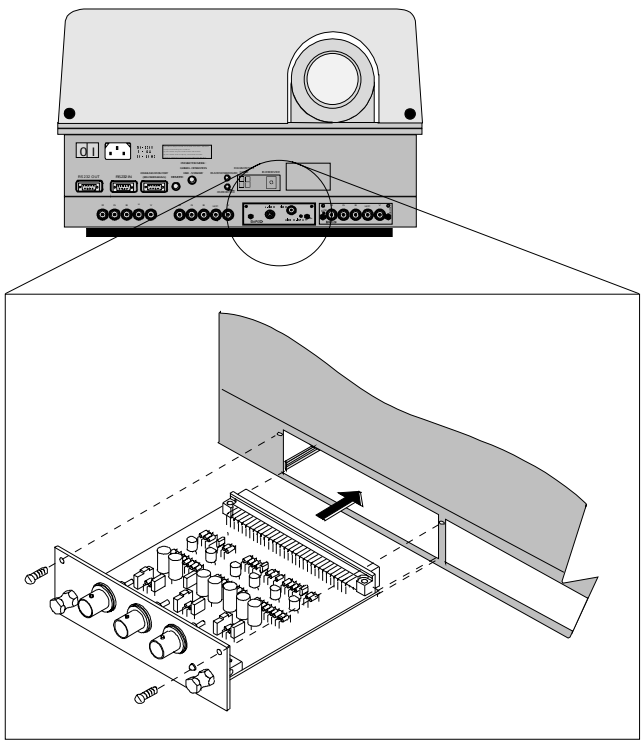
Se puede introducir los módulos en cualquier orden. También es posible introducir dos veces el mismo módulo.

Nota : Si se hace uso de un RCVDS05 o VS05, la configuración de entrada debe ser la siguiente:
Puerto 1 : No utilizado
Puerto 2 : Entrada de RGB y vídeo en componentes
Puerto 3 : Entrada de vídeo
Puerto 4 : No utilizado

Si se hace uso de un RCVDS05, es recomendable instalar un módulo de salida *5 cables* en el RCVDS. Se debe conectar las salidas de este módulo con puerto 2 del proyector. Para activar el modo *5 cables*, véase el capítulo *Modo de instalación*.

Introducción de un módulo de entrada :

- Apague el proyector y desenchufe el cable de alimentación de la toma de corriente.
- Quite la cubierta de la ranura deseada desenroscando ambos tornillos.
- Introduzca el módulo de entrada en la ranura. Asegúrese de que el módulo deslice correctamente en las guías.
- Empuje el módulo hacia el interno hasta que esté conectado con el conector del proyector.
- Fije el módulo de entrada enroscando ambos tornillos.

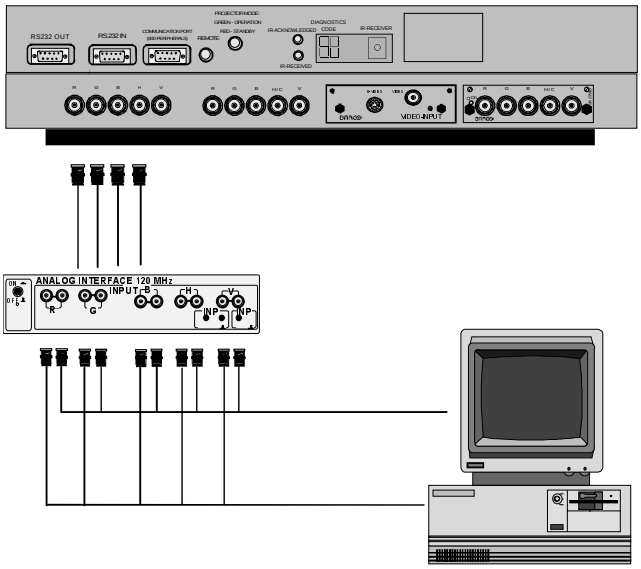


- Enchufe el cable de alimentación a la toma de corriente y encienda el proyector.

Se puede seleccionar el nuevo módulo con ayuda de las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local.

Puerto fijo de entrada analógica RGB (puerto 1)

Puerto 1 tiene conectores para la entrada analógica RGB (BNC) con sincr. vertical y horizontal separado (RGBHV) o con sinc. compuesto (RGBS).



Para conectar el proyector con un ordenador o un monitor local se necesita un interfaz.

Interfaz analógico universal
No. de pedido : R9826100.
Interfaz analógico RGB 120 MHz
No. de pedido : R9826570.
Interfaz VGA
No. de pedido 120V : R9828079.
No. de pedido 230V : R9828070
Interfaz MAC
No. de pedido 120V : R9828059
No. de pedido 230V : R9828050
Interfaz MAGIK
No. de pedido 120V : R9828129
No. de pedido 230V : R9828120

Entrada analógica RGB : 5 x BNC
Rojo : 0.7 Vpp ± 3 dB
Azul : 0.7 Vpp ± 3 dB
Verde : 0.7 Vpp ± 3 dB
Sincr. vert. : 1 Vpp ao 4 Vpp ± 3 dB
Sincr. hor. / sincr. compuesto :
1 Vpp a 4 Vpp ± 3 dB

Todas las señales de entrada tienen una terminación de 75 Ohmios, incluso en el modo *No seleccionado*.

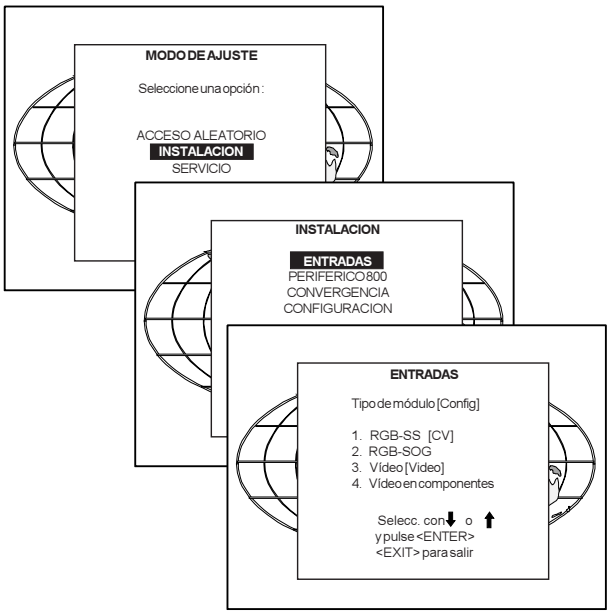
Selección del puerto 1

Pulse la tecla **1** del MD o del teclado local.

Seleccione **SINC** en el menú de Entradas.

Se puede cambiar la entrada sinc. horizontal en sinc. separado, sinc. separado + vídeo o en sinc. tri-level separado. Para llevar a cabo este cambio, pulse la tecla **ADJUST** o **ENTER** para activar el modo de ajuste.

Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **INSTALACION** y pulse la tecla **ENTER**.



Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **ENTRADAS** y pulse la tecla **ENTER**. El sistema verificará las entradas y visualizará el resultado en el menú Entradas.

Seleccione con ayuda del disco de mando el primer puerto. Para cambiar la prioridad de sinc. para el sinc. separado, pulse **ENTER** para elegir entre CS o HS&VS y 3LSS o CV.

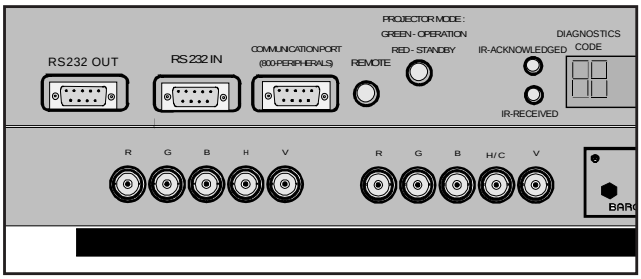
Ajustes posibles:

RGB-SS [CS o HS&VS] = para el sinc. separado se puede elegir entre sincr. compuesto o sincr. horizontal y vertical.
RGB-SS [3LSS o CV] = para el sinc. separado se puede elegir entre sincr. tri-level compuesto o vídeo compuesto.

Puerto fijo de 5 entradas (puerto 2)

Puerto 2 consta de 5 conectores de entrada BNC.
Los conectores pueden recibir las siguientes señales :

Nombre del conector	R	G	B	H	V
Señal de entrada RGBHV	R	G	B	H	V
RGBS	R	G	B	S	-
RGsB	R	Gs	B	-	-
Vídeo compuesto	-	Vídeo	-	-	-
Super Vídeo	-	Y	-	-	C
Vídeo en comp. - SS	R-Y	Y	B-Y	S	-
Vídeo en comp. - SOY	R-Y	Ys	B-Y	-	-



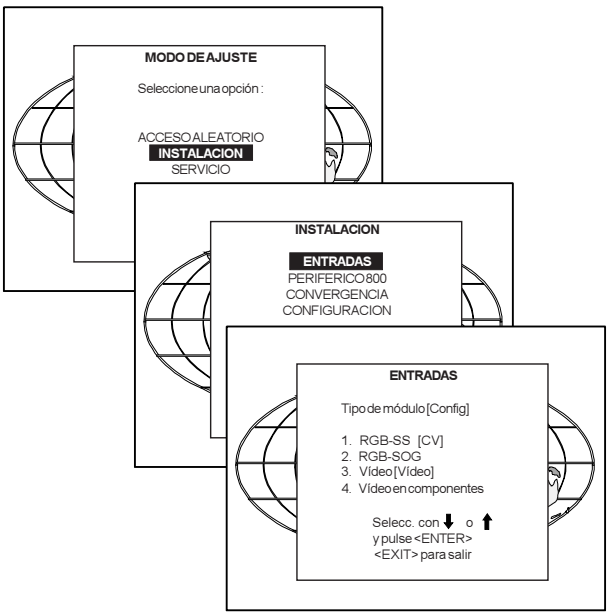
Selección del puerto 2

Pulse la tecla **2** del MD o del teclado local.

Selección del tipo de señal en el menú Entradas.

Para cambiar el tipo de señal, pulse la tecla **ADJUST** o **ENTER** para activar el modo de ajuste.

Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **INSTALACION** y pulse la tecla **ENTER**.
Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **ENTRADAS** y pulse la tecla **ENTER**. El sistema verificará las entradas y visualizará el resultado en el menú "Entradas".
Seleccione con ayuda del disco de mando el puerto 2. Para cambiar la prioridad de las señales de entrada pulse **ENTER**.



Valores posibles :

RGB-SS [CS o HS&VS] = señales analógicas RGB , sinc. separado es sinc. compuesto o sinc. horizontal y vertical.
RGB-SS [3LSS o CV] = señales analógicas RGB, sinc. separado es sinc. tri-level compuesto o vídeo compuesto.
RGB-SOG [SOG o 3LSOG] = señales analógicas RGB, sinc sobre verde es sinc. compuesto o sinc. tri-level compuesto.
VIDEO EN COMPONENTES - SS [SS o 3LSS] = sinc. separado es sinc. compuesto o sinc. tri-level compuesto.
VIDEO EN COMPONENTES - SOY [SOY o 3LSOY] = vídeo en componentes con sinc. compuesto sobre Y o sinc. compuesto tri-level sobre Y.
VIDEO
S-VIDEO

Si se hace uso de un RCVDS 05 con un módulo de salida de cinco cables, se debe enchufar los cinco cables a este puerto fijo de 5 entradas (puerto 2) de modo que el proyector puede utilizar todos las fuentes del RCVDS.

El módulo de entrada Vídeo/S-vídeo

La entrada Vídeo :

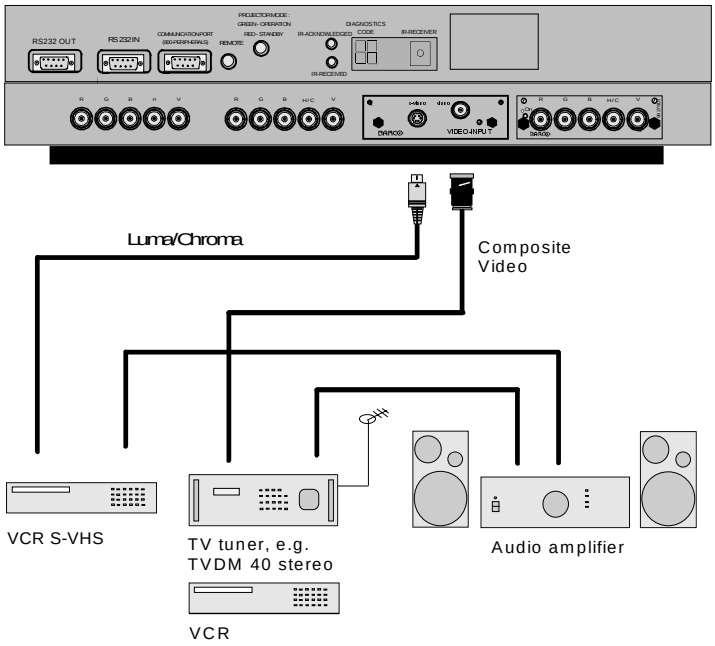
Señales de vídeo en componentes de un VCR (reproductor de vídeo), decodificador de señales OFF air, etc...
1 x BNC 1.0Vpp ± 3 dB

La entrada S-Vídeo :

Señales separadas Y-luma/C-chroma para una mayor calidad de reproducción de las señales Super-VHS.

Conector de 1 x 4 pines (mini DIN)
Asignación de los pines del conector :

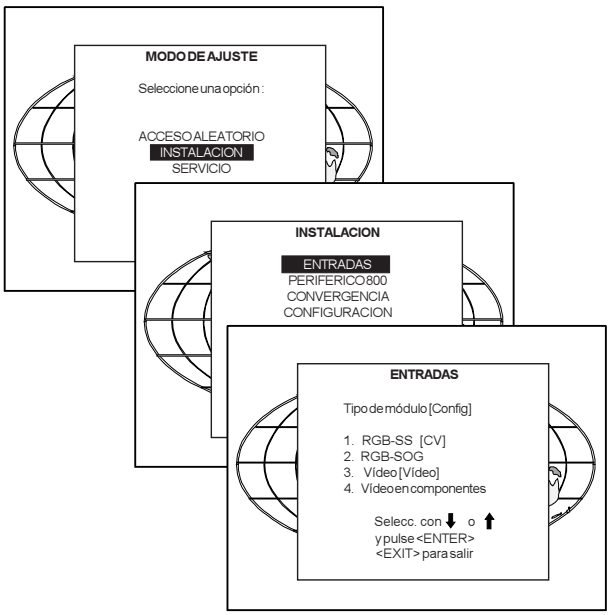
1 luminancia masa
2 croma masa
3 luminancia 1,0 Vpp ± 3 dB
4 croma 282 mVpp ± 3 dB



Selección de la entrada

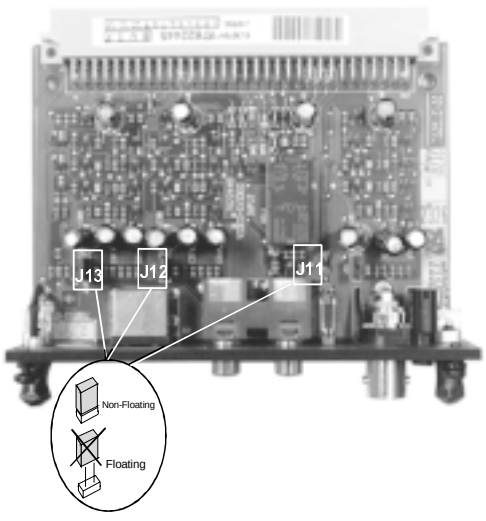
Pulse la tecla numérica correspondiente del MD o del teclado local. Según el ajuste de la prioridad en el menú **ENTRADAS** se visualizará Vídeo o S-Vídeo. Si se visualiza la fuente falsa, inicie el modo de ajuste pulsando la tecla **ADJUST** o **ENTER**.

Seleccione con ayuda del disco de mando **INSTALACION** y pulse la tecla **ENTER** para visualizar el menú de Instalación.
Pulse **EXIT** para volver al modo operacional.



Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **ENTRADAS** y pulse la tecla **ENTER**. El sistema verificará las entradas y visualizará el resultado en el menú Entradas.

Seleccione con ayuda del disco de mando el módulo de entrada deseado (vídeo o S-vídeo).
Para cambiar la prioridad entre Vídeo y S-Vídeo, pulse la tecla **ENTER**.



Floating or non floating input

Enlaces jumper en el módulo

Entrada flotante o entrada no-flotante

Entrada de Vídeo :
J11 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante

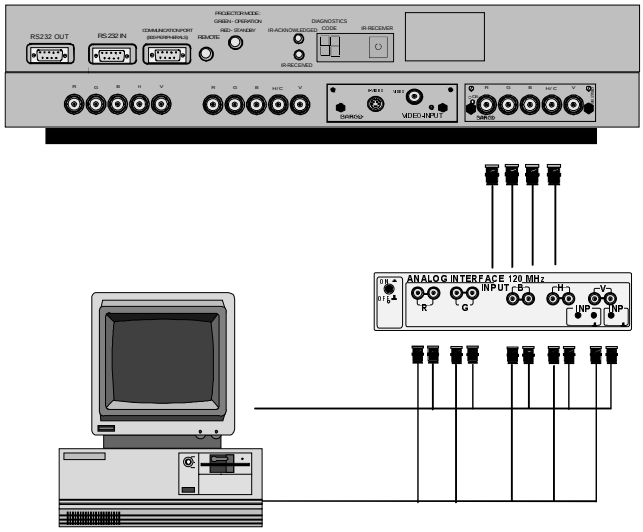
Entrada de S-Vídeo :
J12 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante
J13 : enlace "sí" : no-flotante enlace "no" : flotante

Ajuste por defecto : enlace montado, entrada no-flotante

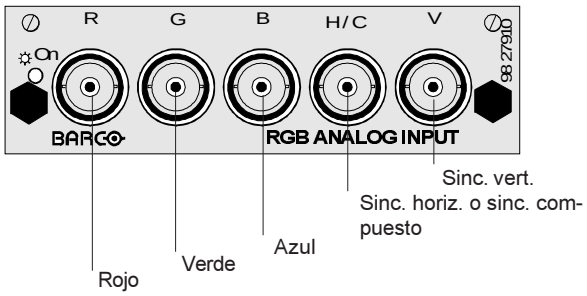
El módulo de entrada analógica RGB

Puertos de entrada analógica RGB con sincr. horizontal y vertical separado (RGB-HV), con sinc. compuesto (RGB-S) o con señales de sincronismo sobre verde (RGsB).

Para conectar el proyector a un ordenador o monitor local, se necesita un interfaz. Para más información, véase *Puerto 1* .



RGBS/RGsB analógico : 5 x BNC
Rojo: 0.7 Vpp ± 3 dB
Azul: 0.7 Vpp ± 3 dB
Verde: 0.7 Vpp ± 3 dB
1 Vpp ± 3 dB, si sinc. sobre verde
Sinc. vert. : 1 Vpp de 4 Vpp ± 3 dB
Sinc. hor. / sinc. compuesto :
1 Vpp de 4 Vpp ± 3 dB



Todas las señales de entrada tienen una terminación de 75 ohmios, incluso en el modo *no seleccionado*.

Selección de la entrada RGB :

Pulse la tecla correspondiente del MD o del teclado local.

Enlaces jumper en el módulo

Entrada flotante o no-flotante

Rojo:	J3 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
Verde:	J4 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
Azul:	J5 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
H/C :	J6 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
V :	J7 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante

Ajuste por defecto : enlace "sí", entrada no flotante

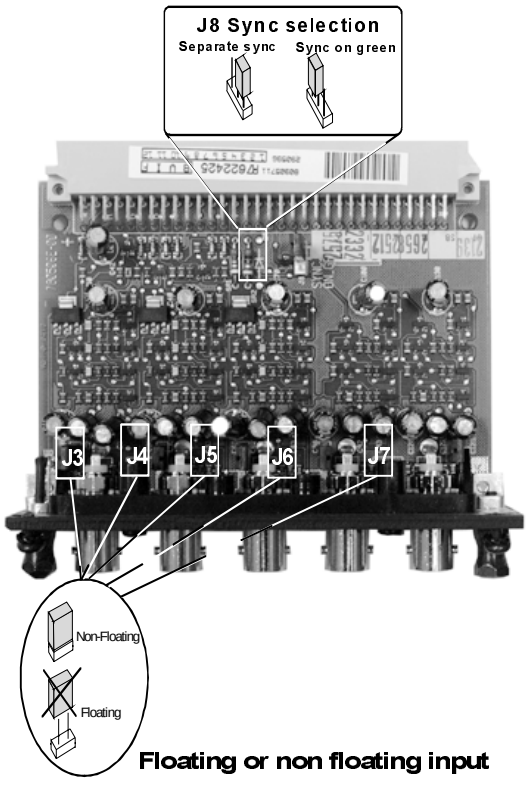
Selección del sincronismo: enlace montado

J8 : véase figura

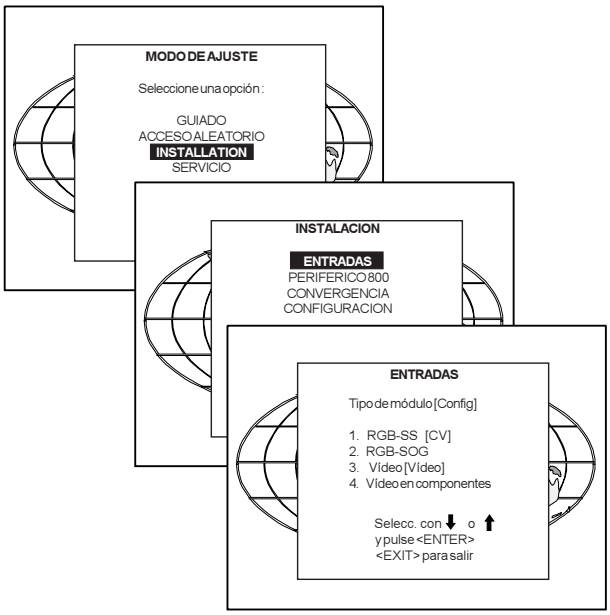
Ajuste por defecto : sinc. separado.

La selección del sincronismo a través del menú Entradas.

Se puede cambiar la entrada de sinc. horizontal en sinc. separado o en sinc. separado + vídeo. Para modificar el ajuste, pulse **ADJUST** o **ENTER** para activar el modo de ajuste.



Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **INSTALACION** y pulse **ENTER**.



Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **ENTRADAS** y pulse la tecla **ENTER**. El sistema verificará las entradas y visualizará el resultado en el menú Entradas.

Seleccione con ayuda del disco de mando el puerto de entrada RGB correspondiente. Para cambiar la prioridad del sincronismo de sinc. separado pulse **ENTER**.

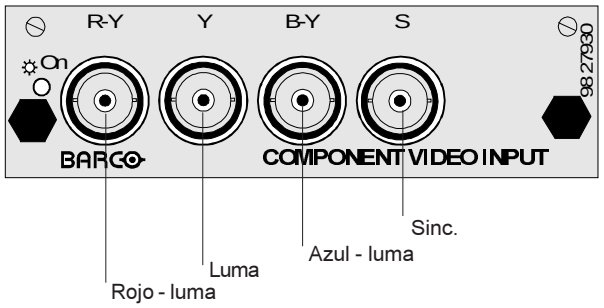
Valores posibles :

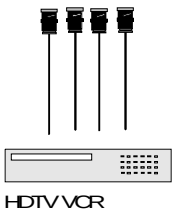
RGB-SS [CV] = el sinc. separado es una señal de vídeo compuesto a la entrada H/C.
RGB-SS [CS or HS&VS] = el sinc. separado es sinc. compuesto o sinc. horizontal y vertical.
RGB-SOG = sinc. sobre verde.

El módulo de entrada en componentes

Conecte las señales de componentes (Y-luma, R-Y y B-Y), p. ej. un VCR profesional al módulo de entrada en componentes.
Vídeo en componentes : 4 x BNC
R-Y : 0.7 Vpp ± 3 dB
B-Y : 0.7 Vpp ± 3 dB
Y : 0.7 Vpp ± 3 dB
1 Vpp ± 3 dB, si sinc. tri-level sobre verde
Sinc. compuesto : 1 Vpp de 4 Vpp ± 3 dB

Todas las señales de entrada tienen una terminación de 75 Ohmios, incluso en el modo *no seleccionado*.





Selección de la entrada en componentes :

Pulse la tecla correspondiente del MD o del teclado local.

Opciones en el menú Entradas

Component Video-SS = Vídeo en componentes con sinc. separado
Component Video-SOY = Vídeo en comp. con sinc sobre Y
Component Video-3LSS = Vídeo en comp. con sinc. Tri-level separado
Component Video-3LSOY = Vídeo en comp. con sinc. Tri-level sobre Y

Enlaces jumper en el módulo

Entrada flotante o no-flotante

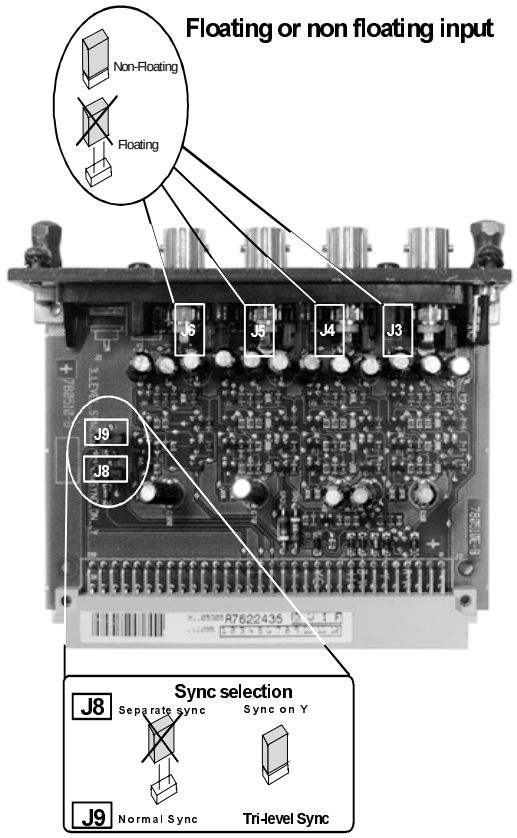
R-Y :	J3 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
Y :	J4 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
B-Y :	J5 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
S :	J6 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante

Ajuste por defecto : enlace montado, entrada no-flotante

Selección del sincronismo
J8 :
enlace "no" : sinc. separado
enlace "sí" : sinc sobre Y

J9 :
enlace "sí" : sinc. Tri-level
enlace "no" : sinc. normal

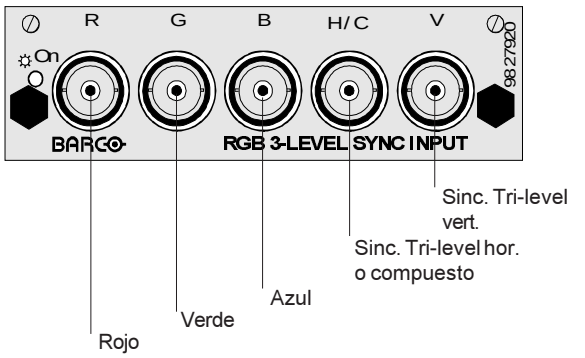
Ajuste por defecto :
sinc. separado y
sinc. normal



El módulo de entrada RGB3S/RG3sB

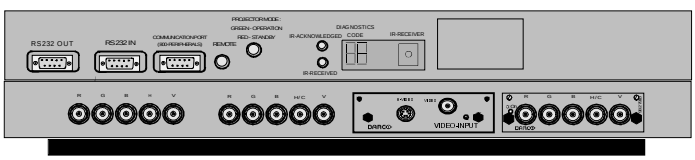
Conecte las señales RGB con sinc. Tri-level, p. ej. de un VCR profesional al módulo de entrada RGB con Tri-level.
RGB3S/RG3sB analógico : 5 x BNC
Rojo: 0.7 Vpp ± 3 dB
Azul : 0.7 Vpp ± 3 dB
Verde : 0.7 Vpp ± 3 dB
1 Vpp ± 3 dB, si sinc. Tri-level sobre verde
Sinc. Tri-level vert. : 1 Vpp a 4 Vpp ± 3 dB
Sinc. Tri-level hor. / sinc. Tri-level compuesto:
1 Vpp a 4 Vpp ± 3 dB

Todas las señales de entrada tienen una terminación de 75 Ohmios, incluso en el modo *no seleccionado*.



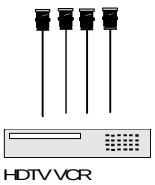
Selección de la entrada

Pulse la tecla correspondiente del MD o del teclado local.



Opciones en el menú Entradas

RGB3L-SS = RGB con sinc. Tri level separado
RGB3L-SOG = RGB con sinc. Tri level sobre verde



Enlaces jumper en el módulo

Entrada flotante o no-flotante

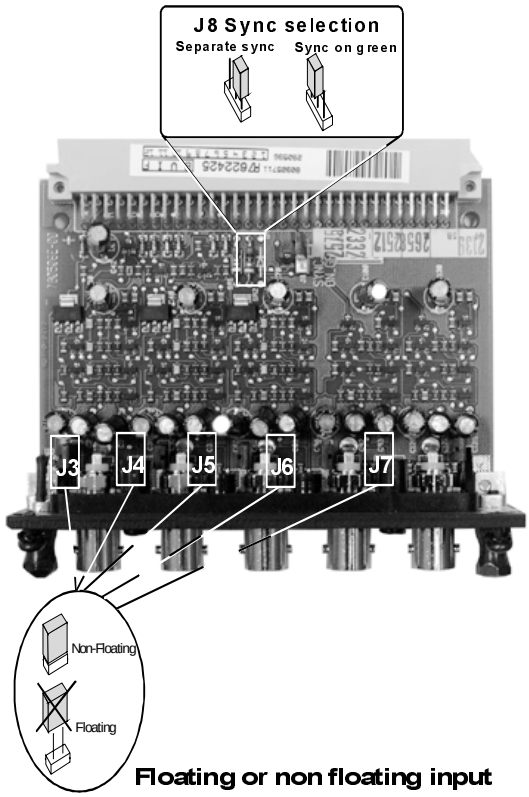
Rojo :	J3 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
Verde :	J4 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
Azul :	J5 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
H/C :	J6 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante
V :	J7 : enlace "sí" : no-flotante	enlace "no" : flotante

Ajuste por defecto: enlace "sí", no-flotante

Selección del sincronismo :

J8 : sinc. separado o sinc. sobre verde

Ajuste por defecto : sinc. separado



Floating or non floating input

Entrada digital serie (puerto 5)

Completamente compatible con un reproductor de vídeo digital Betacam u otra fuente de vídeo digital.
De este manera no se necesita el procesamiento analógico de imágenes de vídeo lo cual resulta en una reproducción de imágenes de muy alta calidad.

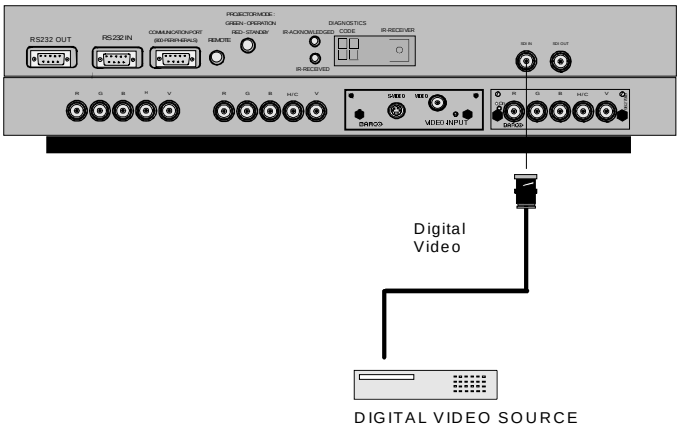
A través de la entrada activa pasante la señal de entrada SDI puede ser enviada a un monitor o a los proyectores apilados.

Conexiones :
Una entrada BNC y una salida BNC pasante.
La entrada siempre tiene una terminación de 75 ohmios. La impedancia de la salida SDI es de 75 ohmios.

Selección de la entrada :

Pulse la tecla 5 del mando a distancia o del teclado local.

Nota : Si está conectado al proyector un RCVDS05, la entrada SDI está disponible introduciendo 85 con el mando a distancia.



Conexión de un RCVDS 05 al proyector

- Hasta 20 entradas con un RCVDS 05 y 90 entradas cuando los RCVDS están interconectados mediante el módulo de expansión
- Comunicación serie con el proyector
- Teclas de mando a distancia para controlar el proyector (selección de la fuente y ajustes analógicos)
- El número de la fuente seleccionada aparecerá en un display de 2 segmentos y el módulo de entrada seleccionado se indicará con un LED en la parte posterior.

Para más información acerca del uso del RCVDS 05, consulte el manual del usuario, no. de pedido : R5975765.

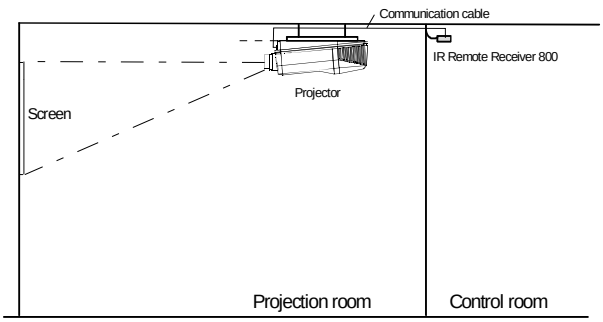
Conexión de un VS05 al proyector

El VS05 permite conectar al proyector hasta 5 fuentes de vídeo compuesto, 3 fuentes de Super vídeo y 1 fuente de vídeo RGB analógico o de vídeo en componentes. Además, la señal audio propia de la fuente puede ser conmutada a un amplificador audio.
No. de pedido : R9827890

Para más información acerca del uso del VS05, consulte el manual del usuario, no. de pedido : R5975245.

Conexión de un receptor IR 800 al proyector

Este receptor infrarrojo permite manejar el proyector desde otra habitación.
Hay un cable de comunicación entre el receptor IR y el proyector o el RCVDS de modo que se puede enviar la información de mando del mando a distancia al receptor IR 800.
El receptor IR 800 visualiza la fuente seleccionada en un display de 7 segmentos.
No. de pedido : R9827515



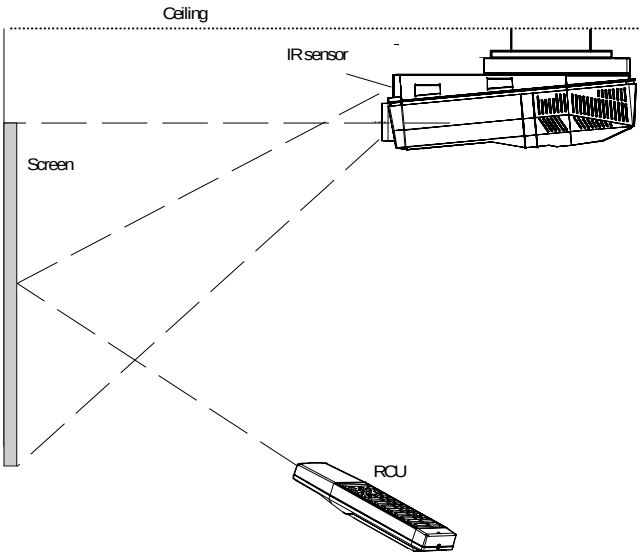
6 EL MANDO

Se puede manejar el proyector mediante
a. el mando a distancia
b. el mando a distancia con cable (cable no incluido)
c. el teclado local

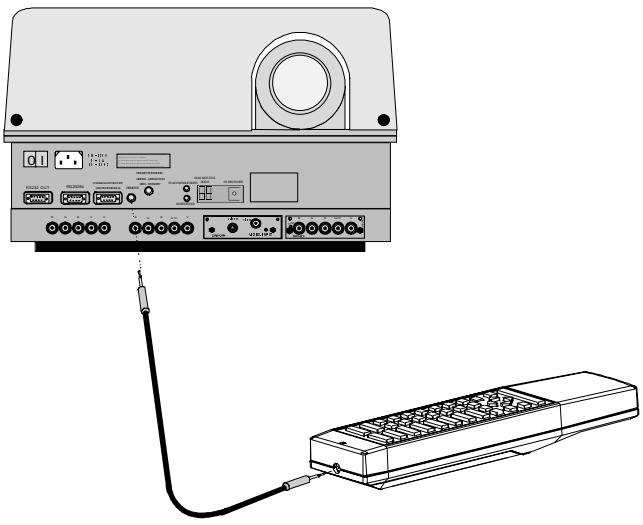
El proyector se maneja del mismo con el MD tanto con cable como sin cable.

Uso del mando a distancia

a) Oriente la parte frontal del mando hacia la superficie reflectante de la pantalla.
b) Uso del mando a distancia con cable:

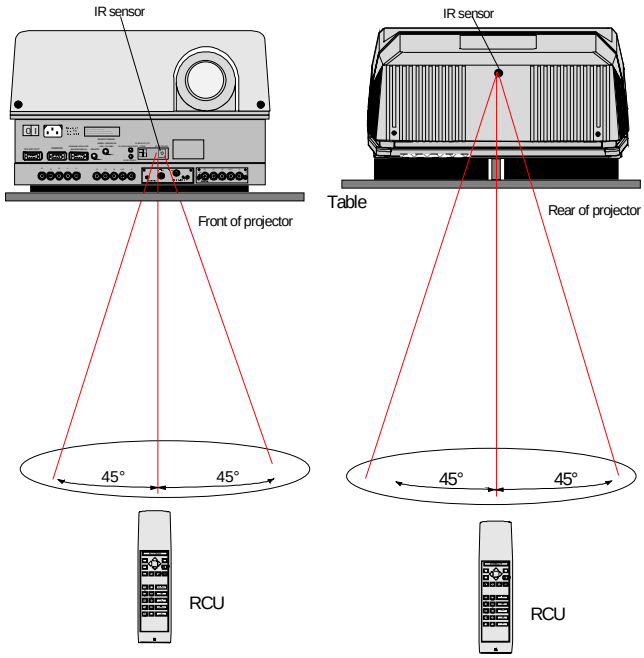


Enchufe un extremo del cable del mando a distancia al conector situado



en la parte inferior del mando y enchufe el otro extremo al conector "REMOTE".

c) Oriente la parte delantera del mando hacia uno de los sensores IR del proyector.



Cuando se hace uso de un mando a distancia sin cable, verifique que se encuentra Ud. dentro de la distancia de funcionamiento (30m, 100ft en línea recta). El mando a distancia no funcionará correctamente si luz intensa incide en el sensor o si hay obstáculos entre el mando a distancia y el sensor IR del proyector.

La dirección del proyector

a. Selección de la dirección por software

Véase *Cambiar la dirección del proyector* en el capítulo *Modo de servicio*.

b. El mando del proyector o de los proyectores

Es preciso asignar por el modo de servicio a cada proyector una dirección entre 0 y 255.
Una vez asignada la dirección, se puede manejar el proyector mediante:

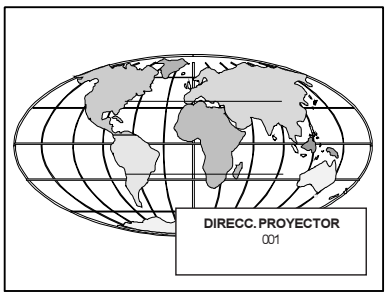
- el mando a distancia para direcciones entre 0 y 9
- un ordenador, p.ej. un PC IBM (o compatible), Apple MAC, etc. para direcciones entre 0 y 255

Nota : Cada proyector responderá a los comandos de un mando a distancia que esté programado con la dirección 0, sea cual sea la dirección del proyector.

c. Uso del mando a distancia

Antes de utilizar el MD, es necesario introducir la dirección del proyector en el mando a distancia (sólo cuando dicha dirección se encuentra entre 1 y 9). El proyector con la misma dirección responderá a las señales que le llegan de este mando a distancia.
Si se programa la dirección 0 en un mando a distancia, todos los proyectores responderán a los comandos de este mando a distancia.

Visualización de la dirección del proyector

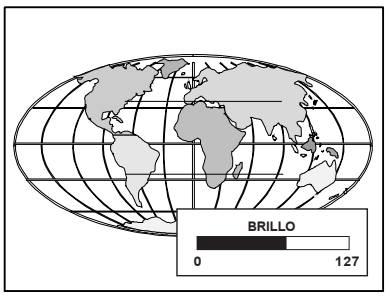


Pulse la tecla **ADDRESS** (tecla embutida) del mando a distancia con ayuda de un lápiz. La dirección del proyector aparecerá en una ventana en la pantalla. Esta ventana desaparece al cabo de unos segundos.
Para seguir utilizando el mando a distancia, es preciso introducir la misma dirección (entre 0 y 9) con ayuda de las teclas numéricas. Por ejemplo : Si la ventana muestra la dirección 003, pulse la tecla numérica **3** del mando a distancia para asignar al mando a distancia la misma dirección. No introduzca **003** que asignaría al mando a distancia la dirección '0' que sirve para manejar todos los proyectores.

La programación de una dirección en el mando a distancia

Pulse la tecla **ADDRESS** (tecla embutida) del mando a distancia con ayuda de un lápiz y introduzca la dirección con las teclas numéricas. La dirección debe encontrarse entre 0 y 9.

Los controles de imagen con acceso directo



Pulsando un control de imagen se visualizará en pantalla una ventana con una barra de escala, un icono y el nombre del control, p.ej. 'brillo...' siempre que la función Texto esté activada. Véase la figura de muestra. La longitud de la barra y el valor numérico indican el ajuste actual para esta fuente. Se puede ajustar los controles con ayuda del disco de mando o con las teclas **+** y **-** del teclado local.

Brillo

Un brillo correcto es importante para una buena reproducción de la imagen.
La tecla + le permite incrementar el contraste.
La tecla - le permite disminuir el contraste.

Contraste

Un contraste correcto es importante para una buena reproducción de la imagen.
Ajuste el contraste al nivel que prefiera, teniendo en cuenta las condiciones de iluminación de la sala.
La tecla + le permite incrementar el contraste.
La tecla - le permite disminuir el contraste.

Saturación de color

Sólo se puede ajustar la saturación del color para las señales Vídeo y S-Vídeo. Ajuste la intensidad de color de la imagen.
Utilice la tecla + para colores más ricos.
Utilice la tecla - para colores claros.

Matiz

Sólo se puede ajustar la matiz para las señales Vídeo y S-Vídeo utilizadas para los sistemas de color NTSC 4.43 o NTSC 3.58.
Utilice la tecla + para una imagen más rica.
Utilice la tecla - para una imagen más clara.

Nitidez

Utilice la tecla + para obtener imágenes más detalladas.
Utilice la tecla - para obtener imágenes más difuminadas.

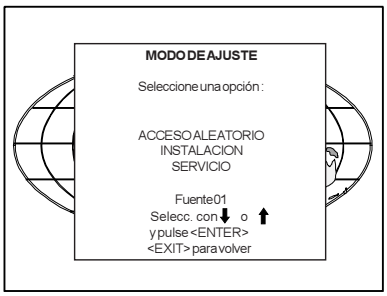
Fase

Se puede ajustar la fase por medio del disco de mando.

7 INICIO DEL MODO DE AJUSTE

El modo de ajuste

El ajuste de las fuentes, de los controles de imagen y de la geometría se realiza en el modo de ajuste. Para tener acceso al modo de ajuste, pulse la tecla **ADJUST** o **ENTER**.



Ud. se encuentra ahora en el modo de ajuste. La selección del menú y del ajuste deseado se realiza con ayuda del disco de mando (MD) o de las teclas **+** o **-** (teclado local) . Las teclas **ENTER** y **EXIT** sirven para avanzar o retroceder en la estructura de menú. La tecla **ADJUST** sirve para salir del modo de ajuste cualquiera que sea el menú visualizado.

En el modo de ajuste se puede elegir entre tres opciones :

Instalación - Seleccione esta opción después de la instalación de un nuevo módulo de entrada, después de la conexión de una nueva fuente a un módulo de entrada existente o cuando se colocara el proyector en otra configuración.

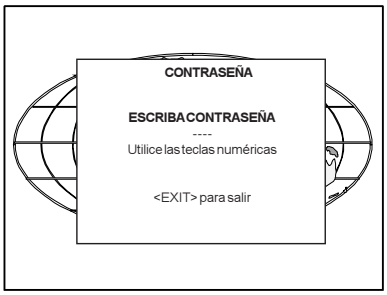
Acceso aleatorio - Seleccione esta opción para ajustar una nueva fuente.

Servicio - Seleccione esta opción para modificar unos ajustes generales como por ejemplo la contraseña, el idioma, la dirección o para tener acceso a unos servicios como la puesta a cero del tiempo de servicio de la lámpara, ajustes del panel, etc.

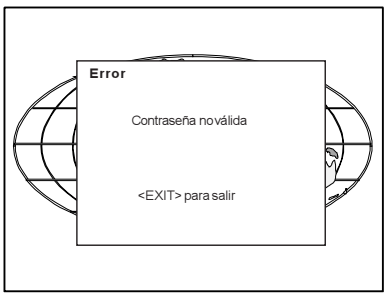
Ciertas funciones del modo de ajuste están protegidas por contraseña. Para acceder a dichas funciones el proyector le solicita la introducción de la contraseña. La protección por contraseña sólo es activa cuando se colocó el enlace jumper en el módulo del controlador, véase *Cambiar la contraseña* en el capítulo *Modo de servicio*.

La contraseña se consta de 4 cifras.

Introduzca las cifras por medio de las teclas numéricas.
Ejemplo: 2 3 1 9
La primera posición está resaltada. Escriba la primera cifra con las teclas numéricas. A continuación, el cursor se mueve a la siguiente posición que quedará resaltada. Escriba de esta manera las 4 cifras.



Si la contraseña es correcta, tendrá acceso a la función seleccionada.
Si la contraseña no es correcta, aparecerá en pantalla el mensaje de error "Contraseña no válida". Pulse **EXIT** para continuar y volver al menú Servicio.



La contraseña programada en fábrica : **0 0 0 0**

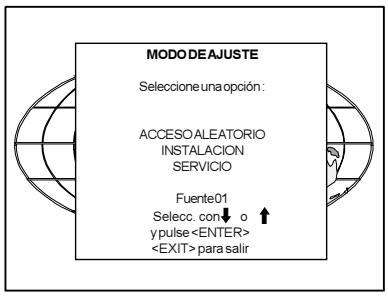
Una vez introducido la contraseña correcta, el usuario puede acceder a todas las funciones protegidas por contraseña sin necesidad de volver a introducirla.

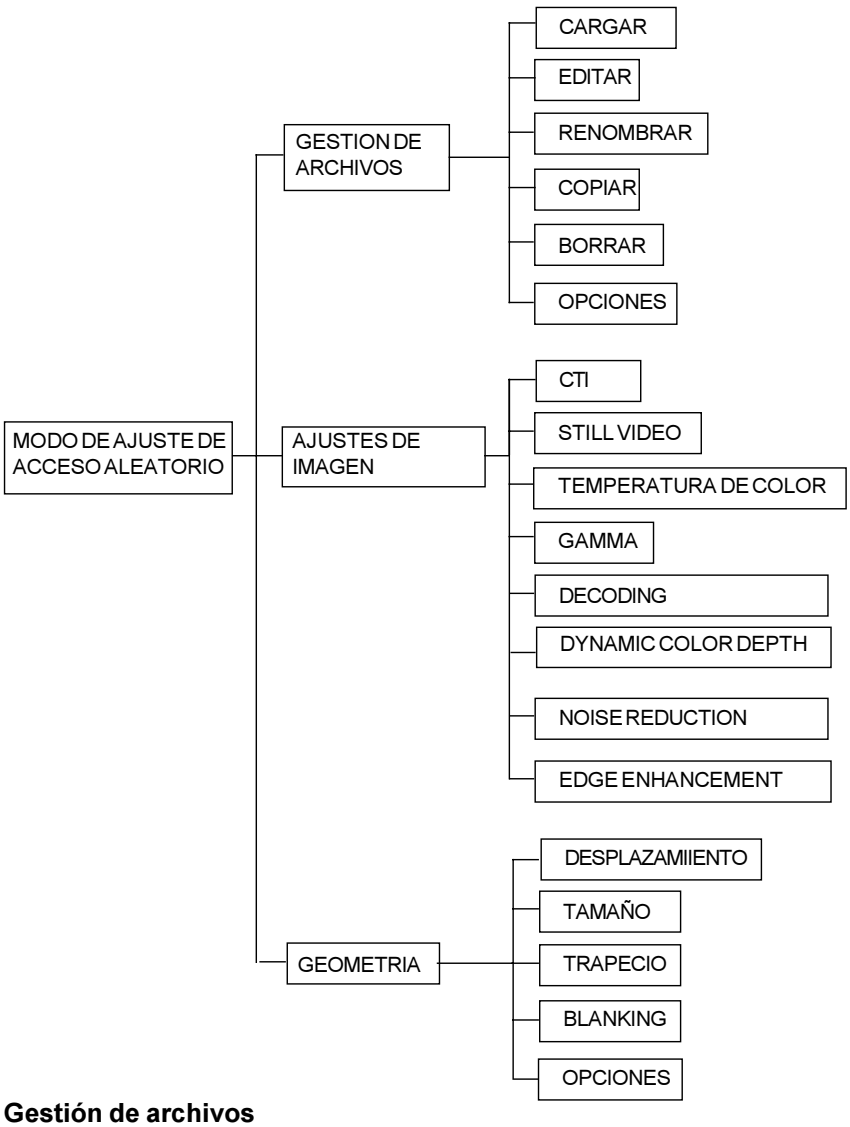
Al reentrar el modo de ajuste, será necesaria la reintroducción de la contraseña si puede tener acceso a una función protegida por contraseña.

8 EL MODO DE AJUSTE DE ACCESO ALEATORIO

Inicio del modo de ajuste de acceso aleatorio

Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **ACCESO ALEATORIO** y pulse **ENTER**.





Gestión de archivos

Antes de utilizar una nueva fuente, es preciso cargar el archivo correspondiente. La memoria del proyector contiene una lista de archivos para las fuentes más utilizadas. Cuando la nueva fuente corresponde a uno de estos archivos, se puede cargar y guardarlo para uso futuro. También se puede cargar el archivo y modificarlo hasta que se obtenga las especificaciones de la fuente.

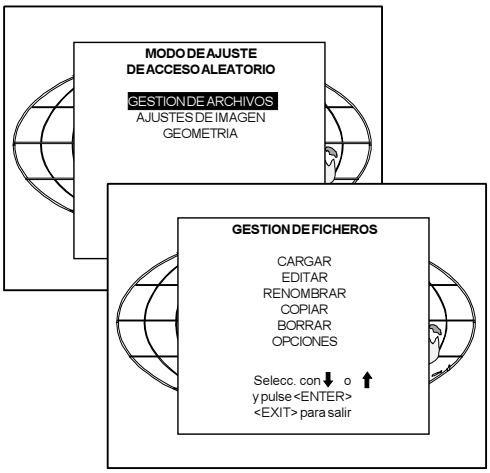
Anotación del archivo :

xxxxxxxx.xxx x xxxxXxxxxi

- i o blanco : i = entrelazado, blanco = no entrelazado
- xxxxXxxxx : cantidad de pixels activos
- x : número de fuente
- xxx : Extensión, el primer carácter es una C (archivo creado por el usuario) o una S (archivo estándar). El segundo y tercero carácter forman el número de orden (=índice del archivo). índice para archivos creados por el usuario : 00 a 63.
- xxxxxxxx : nombre básico, 8 caracteres.

Seleccione **GESTION DE ARCHIVOS** con ayuda del disco de mando y pulse la tecla **ENTER**. A continuación, se visualizará el menú *Gestión de archivos*.

> **ENTER** para visualizar el menú *Gestión de Archivos*.
> **EXIT** para volver al menú *Acceso Aleatorio*.
> **ADJUST** para volver al modo operacional.



Se puede efectuar las siguientes operaciones con los archivos :
- Cargar: Instalación de un archivo para la nueva fuente
- Editar : Modificación de un archivo cargado a las especificaciones de la fuente
- Renombrar : Asignar otro nombre a un archivo
- Copiar: Copiar un archivo a un nuevo archivo
- Borrar: Eliminación de un archivo existente
- Opciones : Ordenar los ficheros

Cargar archivo

Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **CARGAR** y pulse **ENTER** para visualizar el menú *Cargar archivo*.
Se visualizan en pantalla los archivos que cumplan con el filtro seleccionado.

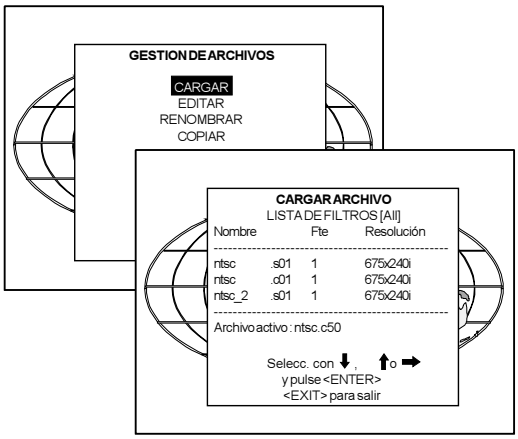
El filtro puede ser "Fit" (apropiado) o "All" (todos). Para cambiar el filtro, presione el disco de mando a la derecha para seleccionar la opción **Lista de filtros** (queda resaltada) y pulse **ENTER** para cambiar el filtro entre paréntesis.

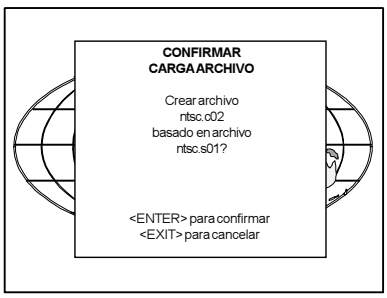
"All" : se visualizan todos los archivos que pueden ser cargados.
"Fit" : se visualizan los archivos más apropiados (con una distinción de más o menos dos líneas y una distinción en cuanto a la duración de línea de ± 300 ns; si ningún archivo cumple con el filtro, el proyector sigue buscando hasta encontrar algún archivo).

Resalte el archivo más apropiado con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para seleccionarlo.
Al recorrer los archivos, la imagen se adapta a los parámetros del archivo seleccionado (adaptación en línea). Cuando aparezca la imagen más apropiada, pulse **ENTER** para seleccionar el archivo. A continuación aparecerá una ventana que le pide confirmar la creación del nuevo archivo basado en el archivo seleccionado.
Pulse **ENTER** para confirmar la creación del archivo o **EXIT** para volver al menú *Cargar archivo*.

Si la imagen proyectada todavía no presenta el aspecto deseado, seleccione el archivo que ofrezca los resultados más aproximados y modifique este archivo a través del menú *Editar archivo*.

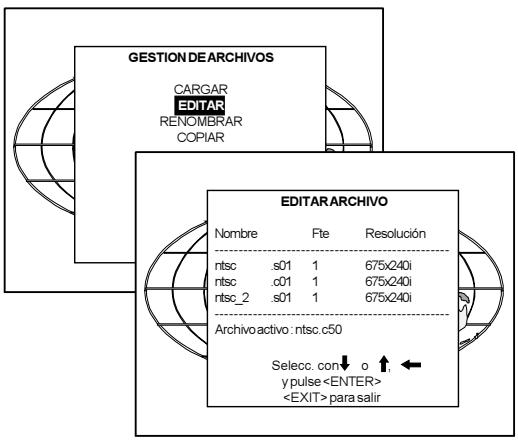
Durante la carga de un archivo, se visualiza el archivo actual al lado de la indicación *Archivo activo*.

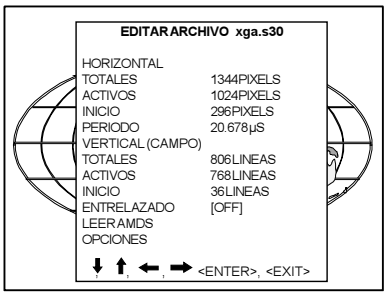




Editar archivo

El menú *Editar archivo* le permite modificar los parámetros de un archivo a los valores de la fuente conectada. Consulte las especificaciones de la fuente antes de modificar los parámetros.
Para acceder al menú *Editar archivo*, seleccione con ayuda del disco de mando la opción **EDITAR** en el menú *Gestión de archivos* y pulse la tecla **ENTER**.
Seleccione el archivo que desea modificar (normalmente el archivo activo) y pulse **ENTER**.





Se visualiza el menú para modificar el archivo.
El nombre del archivo aparece en la esquina derecha superior.
Se pueden modificar los parámetros siguientes:
- Cantidad total de pixels horizontales
- Cantidad de pixels horizontales activos
- Inicio horizontal, pixels
- Período horizontal in µs (se ajusta automáticamente al cargar un archivo con CARGAR)
- Líneas verticales total (se ajuste automáticamente al cargar un archivo con CARGAR)
- Líneas verticales activas
- Inicio vertical, líneas
- Entrelazado: Sí o No (se pone automáticamente en la posición correcta al cargar un archivo con CARGAR)

Se pueden cambiar todos estos parámetros. Seleccione un parámetro con el disco de mando. El parámetro seleccionado cambiará de color. Para modificar el parámetro siga uno de los siguientes procedimientos.

a. Pulse **ENTER** para activar las teclas numéricas y introduzca el nuevo valor con las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local.

b. Pulse **ENTER** para activar las teclas numéricas. Empuje el disco de mando a la izquierda o derecha para seleccionar la cifra a cambiar. Empuje el disco de mando hacia arriba o abajo para incrementar o disminuir el valor. Al terminar pulse la tecla **ENTER** para confirmar.

c. Aumente o disminuya el valor empujando el disco de mando a la izquierda o derecha.

Determinación de los valores de los parámetros
Durante la carga de un archivo con CARGAR, se miden y se incorporan automáticamente a la tabla el período horizontal, la cantidad total de líneas verticales y el modo de entrelazado. Estos valores aparecen al comenzar el procedimiento de modificación de un archivo activo.

Si el valor de *Cantidad total de pixels horizontales* no es correcto, la imagen presentará errores de muestro (pequeñas franjas verticales en la imagen proyectada). Seleccione **TOTALES** y corrija la cantidad de pixels. Ajuste hasta que desaparezcan las franjas verticales (truco: al aumentar la cantidad de franjas, ajuste en sentido contrario).

Pixels horizontales activos : Determina la anchura de la ventana en la pantalla. Normalmente se indica este valor en las especificaciones de la fuente. De no ser así, ajuste el parámetro hasta que se vea toda la imagen (sin que faltan pixels en la misma).

Inicio horizontal : La cantidad de pixels entre el comienzo de la señal de entrada y el inicio de la información vídeo en la señal.

Período horizontal : Aparece ya rellenado con el valor correcto.

Líneas verticales total : Aparece ya rellenado con el valor correcto.

Líneas activas : Cantidad de líneas horizontales determinando la altura de la imagen proyectada. En general, este valor está indicado en las especificaciones de la fuente. De no ser así, ajuste el parámetro hasta que se vea la altura total de la imagen (no faltan líneas).

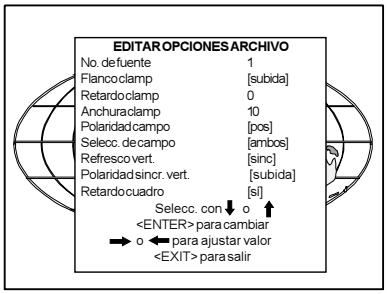
Inicio vertical : La cantidad de líneas entre el comienzo de la señal de entrada y el inicio de la proyección de la imagen en la pantalla.

Entrelazado [On] o [Off] : Aparece ya rellenado con el valor correcto. Si la imagen no se ve correctamente a causa de una medición errónea, utilice la tecla ENTER para cambiar entre [On] y [Off]. (En las imágenes entrelazadas, un cuadro contiene dos campos).

Leer AMDS
AMDS = automatic mode detection & synchronisation
Al cargar un archivo con el comando CARGAR, el sistema mide automáticamente el período horizontal, la cantidad total de líneas verticales y el modo entrelazado.
Seleccionando la opción *Leer AMDS*, el sistema vuelve a medir estos parámetros.

Opciones

Número de la fuente : Se puede cambiar el número de una fuente no activa a cualquier otro valor. Esto permite la creación de un archivo para números de fuentes futuras.



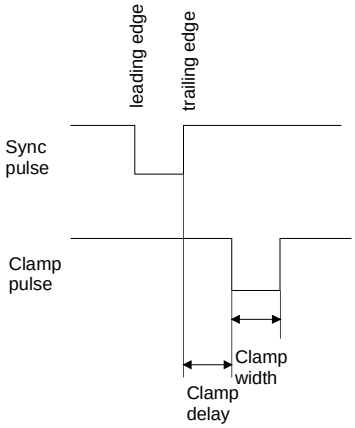
Flanco clamp: El Clamping (fijación) determina el nivel de negro de una señal.
Se puede relacionar el impulso clamp con el flanco de subida o el flanco de bajada del impulso de sincronismo. Utilice la tecla **ENTER** para cambiar entre [bajada] y [subida].

Retardo clamp : El tiempo entre el flanco de subida del impulso de fijación y el flanco cerrado "locked" del impulso de sincronismo.
Puede ser cualquier valor entre 0 y 127. Cambie el valor con ayuda del disco de mando.

Anchura clamp : La anchura del impulso de fijación.
Puede ser cualquier valor entre 0 y 127. Cambie el valor con ayuda del disco de mando.

Polaridad del campo : por defecto [auto]
[auto] = autodetección de la polaridad del campo
Se utiliza esta función para imágenes entrelazadas. Las dos retículas de la imagen podrían desplazarse de manera errónea (aparecen líneas dobles en la imagen). Se puede corregir este efecto modificando la polaridad del campo en [neg] o [pos].
Utilice la tecla **ENTER** para cambiar entre [auto], [pos] y [neg].

Example for clamp position [trailing]

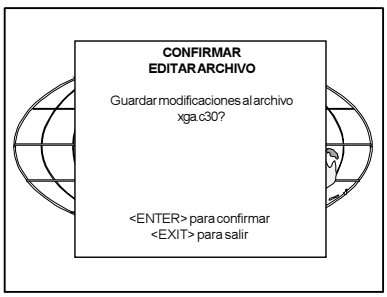


Selección de campo : por defecto [ambos]
Se utiliza esta función para imágenes entrelazadas. Un cuadro de una imagen entrelazada contiene dos campos, un campo par y un campo impar. Se puede proyectar [ambos] campos, los campos [pares] o los campos [impares]. Esta opción le puede ser de utilidad para proyecciones 3D.
Utilice la tecla **ENTER** para elegir entre [ambos], [par] y [impar].

Refresco vertical [síncrono/asíncrono] : La manera de actualizar la imagen en los paneles de cristal líquido.
* Fuentes con una frecuencia vert. hasta 60 Hz : La tasa de refresco vert. es igual a la tasa de refresco vert. de la fuente. El refresco síncr. es necesario para proyectar imágenes dinámicas. Para imágenes estáticas se puede hacer uso del refresco asíncrono. Al cargar archivos Pal, Secam o NTSC se utiliza por defecto el refresco sincrónico, las demás fuentes inferiores a 60 Hz utilizan por defecto el refresco asíncrono.
* Fuentes con una frec. vert. superior a 60 Hz : La tasa de refresco vert. se difiere de la frecuencia vert. de la fuente. No se puede utilizar el refresco sincrónico.

Polaridad sinc. vertical : [bajada] o [subida]
Se puede sincronizar la tasa de refresco vert. con el flanco de subida o el flanco de bajada del impulso de sincronismo. Ajuste por defecto : [subida].
Sólo se necesita la opción [bajada] para aplicaciones especiales que requieran como referencia el flanco subido del impulso de sincronismo.
Utilice la tecla **ENTER** para elegir entre [bajada] o [subida].

Retardo cuadro : [Sí] o [No]
Normalmente hay un retardo de cuadro entre la fuente y la visualización de la imagen en el panel de cristal líquido.
[Sí] : ajuste por defecto, 1 retardo cuadro entre la fuente y el panel LCD.
[No] : retardo mínimo para aplicaciones de simulación con fuentes específicas como p. ej. XGA, 60 Hz.

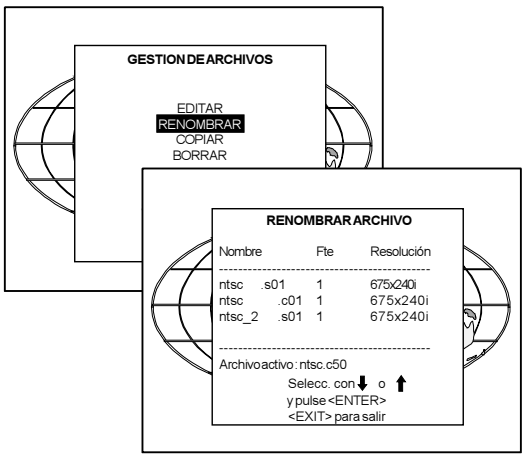


Pulse **EXIT** para abandonar el menú *Editar archivo*.
A continuación se visualizará una ventana para confirmar las modificaciones.
Pulse **ENTER** para confirmar y guardar las modificaciones o pulse **EXIT** para volver sin guardarlas.

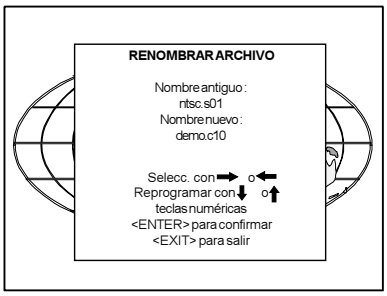
Renombrar

Esta función le permite cambiar el nombre de un archivo.
Seleccione con el disco de mando la opción **RENOMBRAR** y pulse **ENTER**. Se visualizará el menú *Renombrar archivo*.
Seleccione con ayuda del disco de mando el archivo deseado y pulse **ENTER**.

Se visualizará el menú *Renombrar* con el nombre del archivo seleccionado ya rellenado en el campo *Nombre actual :* y *Nombre nuevo :*.



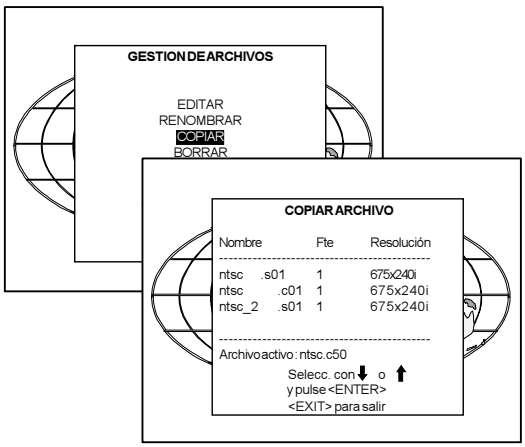
El primer carácter está resaltado. Empuje el disco de mando a la derecha o izquierda para seleccionar el carácter deseado. Cambie este carácter empujando el disco de mando hacia arriba o abajo. Se pueden introducir caracteres numéricos por las teclas numéricas del mando a distancia.
Pulse **ENTER** para confirmar. El archivo renombrado aparece en la lista de archivos.
Pulse **EXIT** para salir del menú *Renombrar. No* se renombrará el archivo.



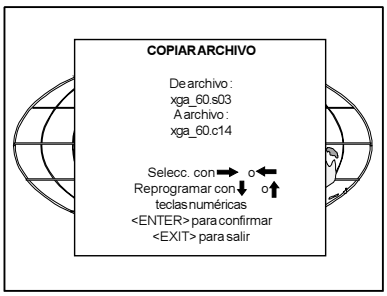
Copiar

Esta función le permite copiar un archivo en un nuevo archivo.
Seleccione con el disco de mando la opción **COPIAR** y pulse **ENTER**.
Se visualizará el menú *Copiar archivo*.
Seleccione con ayuda del disco de mando el archivo deseado y pulse **ENTER**.

Se visualizará el menú *Copiar* con el nombre del archivo seleccionado ya rellenado en los campos *De archivo :* y *A archivo :*.

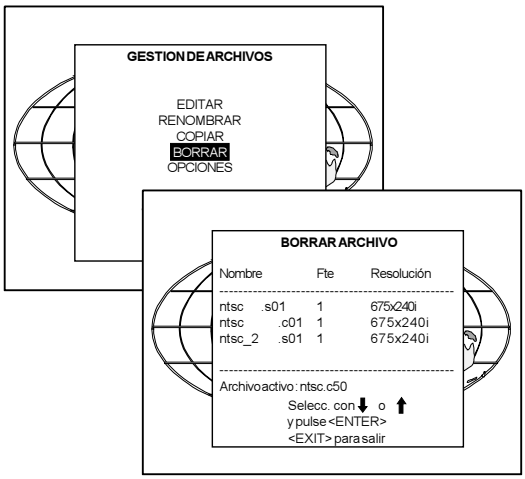


El primer carácter está resaltado. Empuje el disco de mando a la derecha o izquierda para seleccionar el carácter deseado. Cambie este carácter empujando el disco de mando hacia arriba o abajo. Se pueden introducir caracteres numéricos por las teclas numéricas del mando a distancia.
Pulse **ENTER** para confirmar. Se añade el nuevo archivo a la lista de archivos.
Pulse **EXIT** para salir del menú *Copiar*. No se copia el archivo.



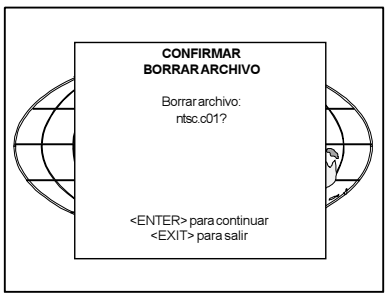
Borrar

Esta función le permite borrar archivos.
Seleccione con el disco de mando la opción **BORRAR** y pulse **ENTER**.
Se visualizará el menú *Borrar archivo*.



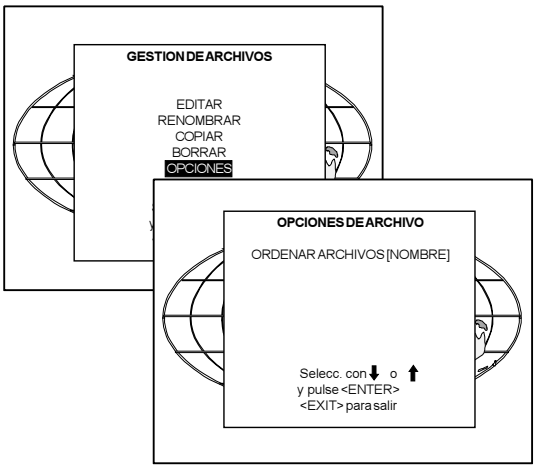
Seleccione con ayuda del disco de mando el archivo deseado y pulse **ENTER**.
Si está seleccionado [All] (todos), debe introducir la contraseña antes de que se borren todos los archivos.

Se visualizará una ventana para confirmar el comando de borrado. Si desea borrar el archivo, pulse **ENTER**, si no quieres borrar el archivo, pulse **EXIT**.
Nota : No se puede borrar el archivo activo.



Opciones

Seleccione con el disco de mando la opción **OPCIONES** y seleccione **ENTER**. Se visualizará el menú *Opciones archivo.*

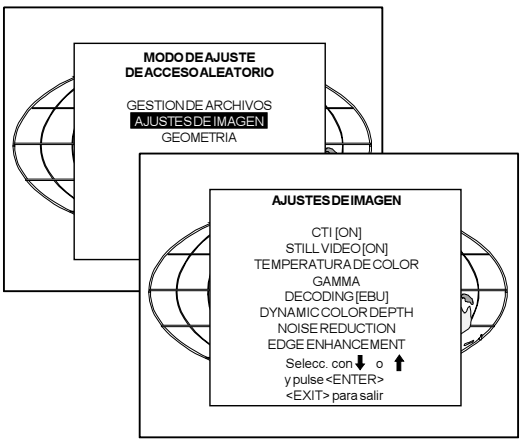


Pulse **ENTER** para elegir entre [nombre] o [índice]
[nombre] : Se ordenarán los archivos por el nombre.
[índice] : Se ordenarán los archivos por la extensión.

Ajustes de imagen

Seleccione con el disco de mando la opción **AJUSTES DE IMAGEN** y seleccione **ENTER**. Se visualizará el menú *Ajustes de imagen.*

El menú contiene las opciones siguientes :
- CTI Si/No
- still video
- balance de color
- gamma
- Decoding (decodificación)
- Dynamic color depth (profundidad de colores dinámica)
- Noise reduction (reducción del ruido)
- Edge enhancement (mejoramiento de los bordes)

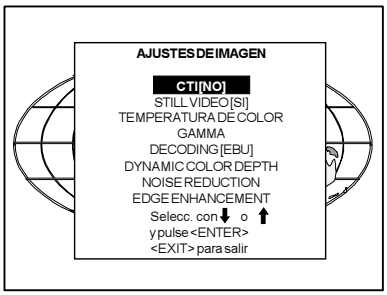


CTI SÍ/NO

CTI : Color Transient Improvement.
Sirve para mejorar la transición de un color a otro.

Seleccione con el disco de mando la opción *CTI* y pulse **ENTER** para cambiar entre LENTO o RAPIDO.

Está función sólo se aplica a fuentes de vídeo PAL y NTSC o S-vídeo.

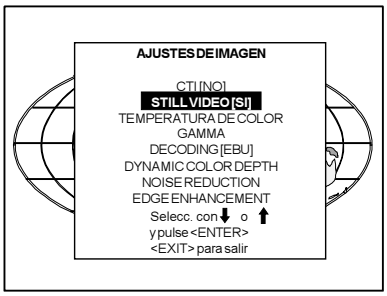


Still Video (imagen estática)

Esta función elimina los temblores de imágenes entrelazadas estáticas o dinámicas
Seleccione con el disco de mando la opción **STILL VIDEO** y pulse **ENTER** para cambiar entre SI y NO.

Still Video SI: para imágenes estáticas o dinámicas sin temblores
Still Video NO: para imágenes que se asemejan a imágenes CRT de nitidez mejorada.

El valor por defecto es ON (SI) para todas las fuentes de vídeo entrelazadas.



Balance de color

Seleccione con el disco de mando la opción **TEMPERATURA DE COLOR** y pulse **ENTER**.

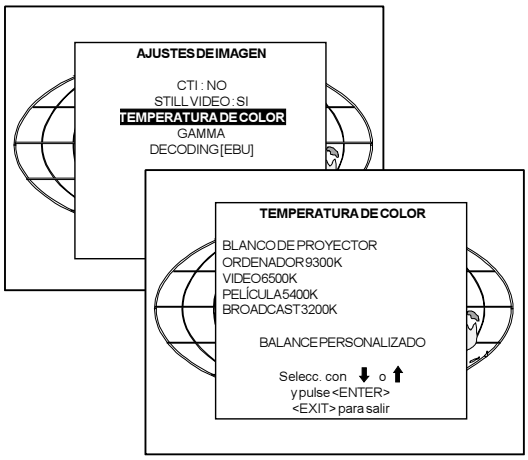
El menú contiene las opciones siguientes :

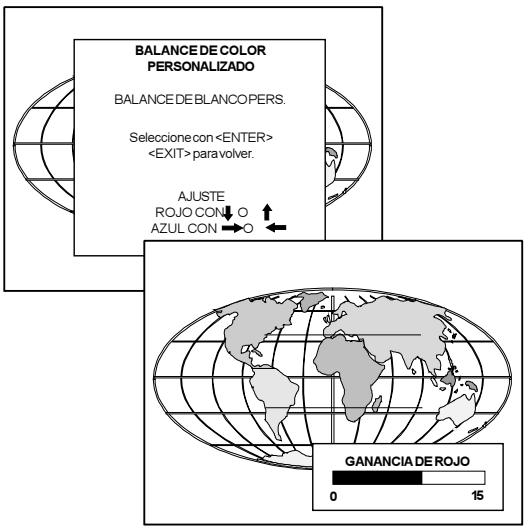
- Blanco de proyector
- Broadcast 3200 K
- Película 5400 K
- Vídeo 6500 K
- Ordenador 9300 K
- Balance personalizado

Seleccione con ayuda del disco de mando una temperatura de color prefijada o *Balance personalizado*.

Con el parámetro *Blanco de proyector* se consigue la máxima emisión de luz por el proyector.
Los valores calibrados en fábrica 'Broadcast', 'Película", 'Vídeo' y 'Ordenador' proporcionan una reproducción de colores óptima.
La opción *Balance personalizado* le permite al usuario establecer su propia temperatura de color deseada.

Seleccionando *Balance personalizado* se visualiza el menú de Balance personalizado.
Resalte *Balance de blanco personalizado* y pulse ENTER.
Presione el disco de mando hacia arriba o abajo para ajustar, comparado con el verde (valor 1), el rojo y a la izquierda y derecha para ajustar el azul (de 0 a 2,5) .

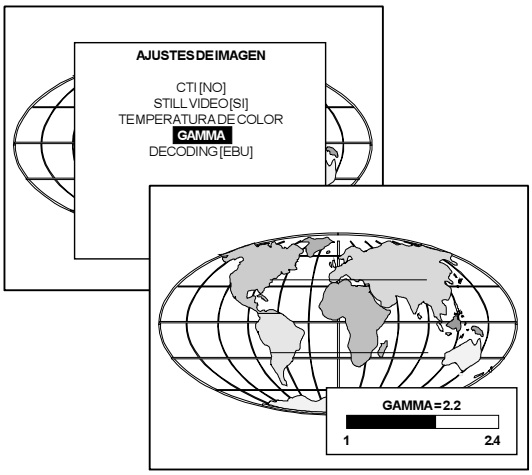




Gamma

La opción Gamma permite fijar óptimamente la corrección de Gamma.

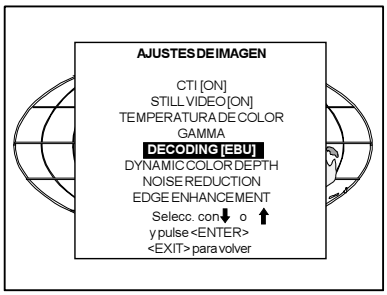
Para ajustar el valor de gamma, resalte **GAMMA** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.



Decodificación EBU/IRE

Sólo aplicable a las señales NTSC.
Esta opción permite decodificar las señales de vídeo NTSC a través del estándar estadounidense IRE o a través del estándar Europeo EBU. La decodificación de señales NTSC utilizando el estándar europeo EBU puede provocar un matiz verdoso.

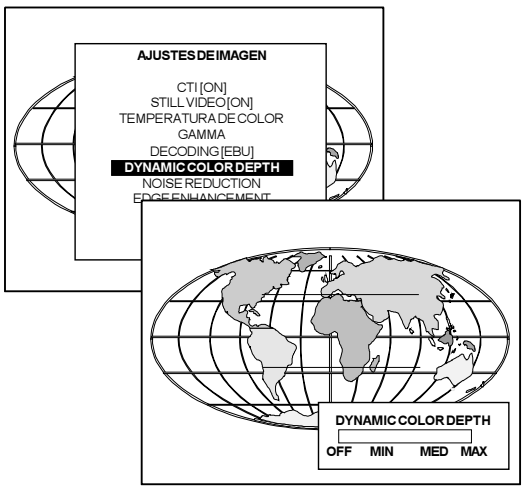
Resalte **DECODING** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.



Profundidad de colores dinámica

Sirve para incrementar el contraste de los colores para todas las fuentes de vídeo y fuentes de datos.
Resalte **DYNAMIC COLOR DEPTH** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

OFF : valor por defecto
MED : contraste máximo sin cambios del matiz o pérdida de detalles
MIN : menos efecto que MED.
MAX : contraste máximo.

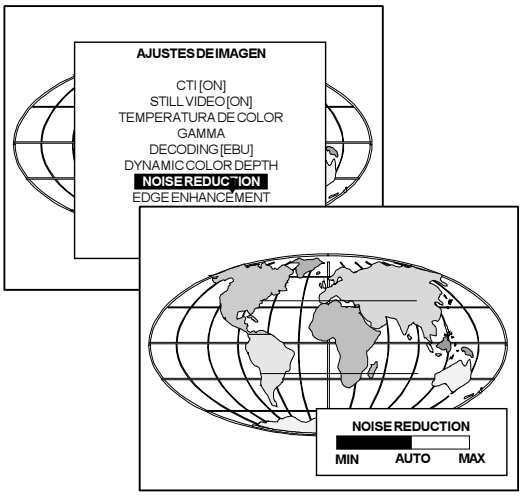


Reducción del ruido

Sirve para reducir el ruido y el temblor de los pixels en todas las fuentes de vídeo y fuentes de datos.

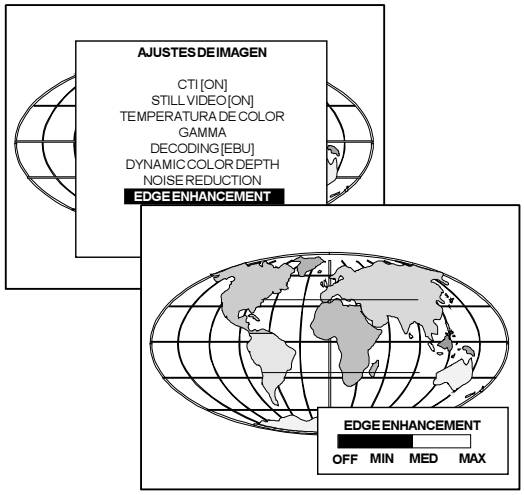
Resalte **NOISE REDUCTION** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

Auto : reducción máxima del ruido sin pérdida de calidad en las imágenes dinámicas.



Mejoramiento de los bordes

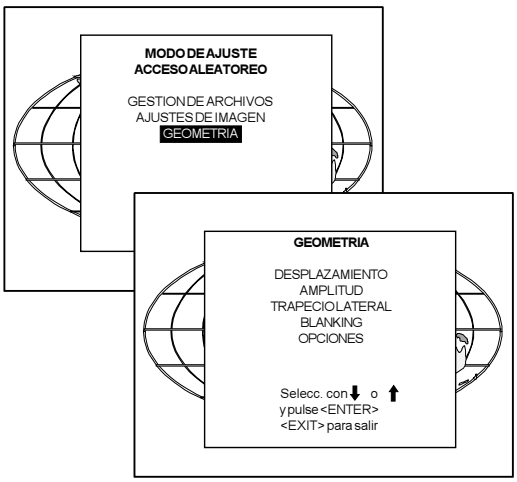
Sirve para incrementar la nitidez de los bordes de las imágenes para todas las fuentes de vídeo y fuentes de datos.
Resalte **EDGE ENHANCEMENT** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.



Geometría

Para ajustar la geometría, resalte **GEOMETRIA** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**. Se visualizará el menú *Geometría*.
Se pueden realizar los siguientes ajustes :
- el desplazamiento horizontal y vertical de la imagen
- el tamaño horizontal y vertical de la imagen
- el trapecio lateral (si no se hace uso de un ángulo de proyección normal)
- blanking
- opciones

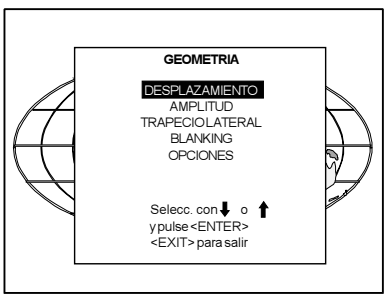
Se puede ajustar una función del menú *Geometría* :
- usando el disco de mando
- introduciendo el valor deseado con las teclas numéricas. Pulse **ENTER** para seleccionar el valor indicado y introduzca el valor deseado con ayuda de las teclas numéricas. Pulse **ENTER** para confirmar el valor introducido.



Desplazamiento

Resalte la opción **DESPLAZAMIENTO** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

Esta función permite desplazar la imagen horizontalmente o verticalmente. Presione el disco de mando hacia arriba o abajo para desplazar la imagen verticalmente. Presione el disco de mando hacia la derecha o izquierda para desplazar la imagen horizontalmente. El valor por defecto es 0.
Desplazamiento vertical : Un valor positivo desplaza la imagen hacia arriba, un valor negativo desplaza la imagen hacia abajo.
Desplazamiento horizontal: Un valor positivo desplaza la imagen hacia la derecha, un valor negativo desplaza la imagen hacia la izquierda.

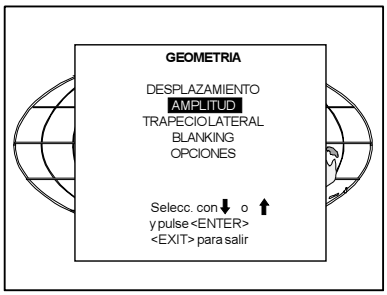


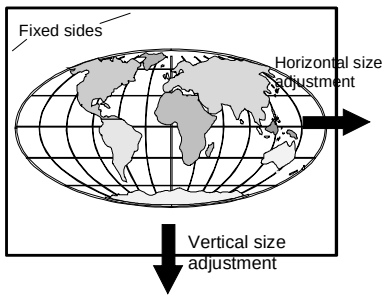
Tamaño

Resalte la opción **AMPLITUD** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

Esta función permite ajustar el tamaño de la imagen.
En lo que respecta al tamaño vertical, la parte superior es la parte fija (configuración mesa o techo). Sólo se puede expandir o reducir la parte inferior de la imagen.

En lo que respecta al tamaño horizontal, la parte izquierda es la parte fija. Sólo se puede expandir o reducir la parte derecha de la imagen.



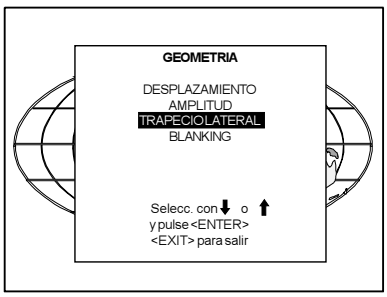


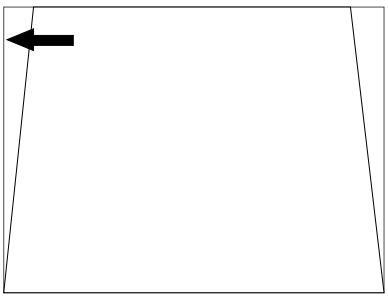
Ejemplo para una configuración sobre mesa

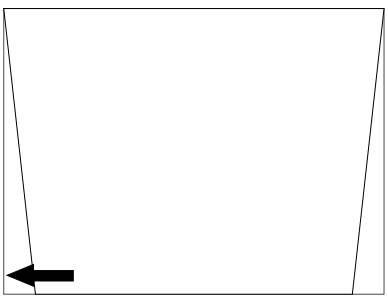
Trapecio lateral

Resalte la opción **TRAPECIO LATERAL** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.
Esta función permite alinear la imagen cuando no se proyecta la imagen con un ángulo de proyección estándar.

Apriete el disco de mando hacia la derecha o izquierda para ajustar el trapecio lateral de la imagen.
Si la parte superior de la imagen es más ancha que la parte inferior, apriete el disco de mando a la izquierda. Se visualizará un valor negativo debajo de la barra de escala.
Si la parte superior de la imagen es más estrecha que la parte inferior, apriete el disco de mando a la derecha. Se visualizará un valor positivo debajo de la barra de escala.





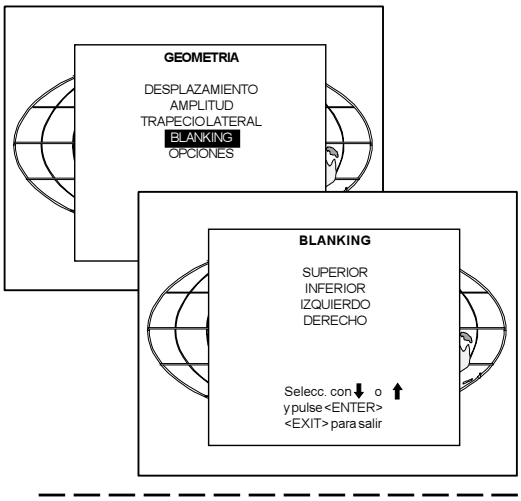


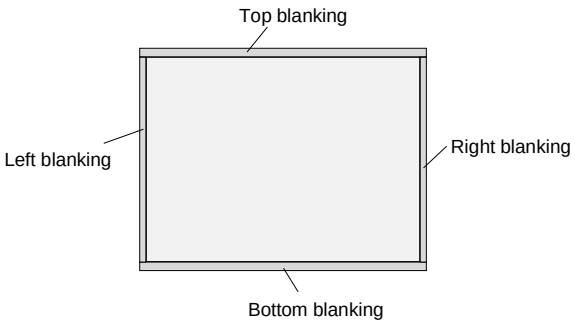
Blanking

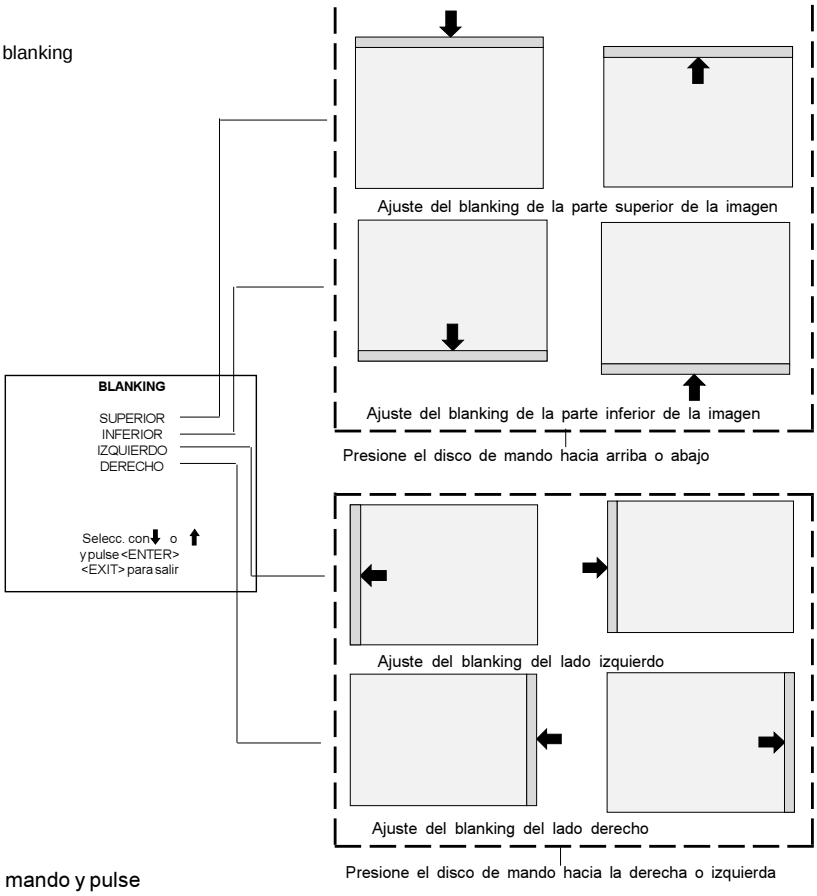
Resalte la opción **BLANKING** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

La función *Blanking* sólo se afecta a los bordes de la imagen proyectada . Se hace uso de esta función para meter en cuadro la imagen proyectada en la pantalla y para ocultar información o ruido no querido. El '0' en la barra de escala significa que no hay blanking.

Se pueden efectuar las siguientes correcciones :
- blanking superior
- blanking inferior
- blanking izquierdo
- blanking derecho



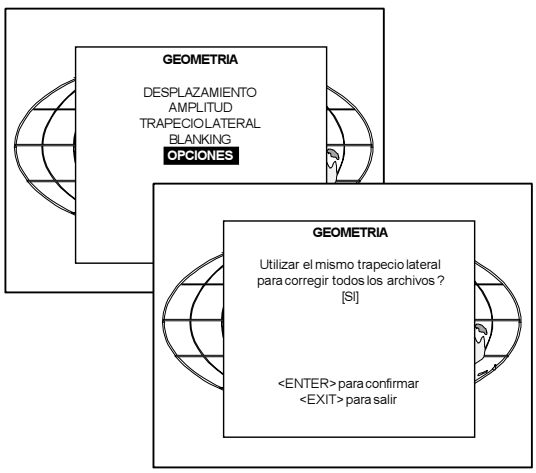



BLANKING
SUPERIOR
INFERIOR
IZQUIERDO
DERECHO
Selecc. con ↓ o ↑
y pulse <ENTER>
<EXIT> para salir
Ajuste del blanking de la parte superior de la imagen
Ajuste del blanking de la parte inferior de la imagen
Presione el disco de mando hacia arriba o abajo
Ajuste del blanking del lado izquierdo
Ajuste del blanking del lado derecho
Presione el disco de mando hacia la derecha o izquierda

Opciones

Resalte la opción **OPCIONES** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**. Se visualizará el menú *Opciones de geometría*.
A continuación aparecerá la siguiente pregunta :
'Utilizar el mismo trapecio lateral para corregir todos los archivos ? [SI] o [NO].
[SI] : Se utilizará el mismo trapecio lateral para todos los archivos instalados.
[NO] : Se deberá ajustar el trapecio lateral para cada archivo por separado.

Pulse **ENTER** para seleccionar [SI] o [NO].
Pulse **EXIT** para volver al menú *Geometría*.



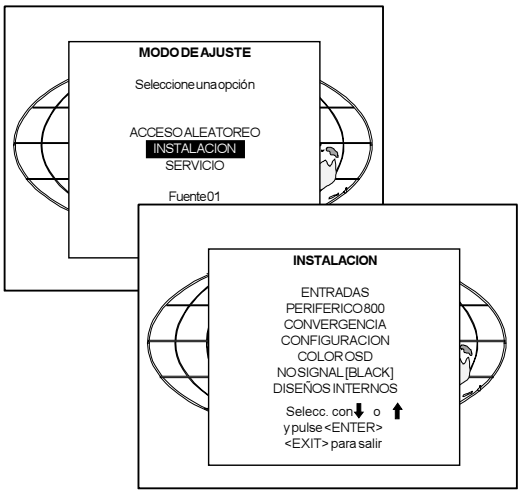
9 MODO DE INSTALACIÓN

Inicio del modo de instalación

Resalte con ayuda del disco de mando la opción **INSTALACION** y pulse **ENTER**.

Pulse **ENTER** para tener acceso al menú del modo de instalación.
Pulse **EXIT** para volver al modo operacional.
El menú visualizado contiene las siguientes opciones :

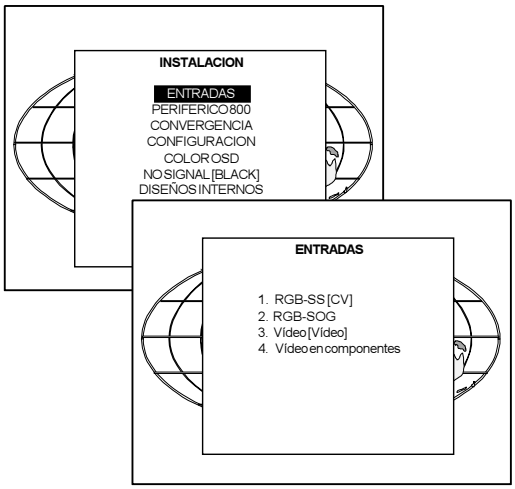
Entradas : Permite determinar la prioridad de entrada
Periférico 800 : Selección del tipo de módulo de salida utilizado en el RCVDS05
Convergencia : Permite alinear la imagen roja, verde y azul
Configuración : Introducción de la configuración del proyector
Color OSD : Permite cambiar el color de la opción de menú resaltada
No Signal : Para visualizar una pantalla en negro o azul si no está conectada una fuente al proyector.
Diseños internos



Entradas

Resalte con ayuda del disco de mando la opción **ENTRADAS** y pulse **ENTER**.
El sistema explora las entradas y visualiza el resultado en el menú *Entradas*.

Fuente	Indicación
Vídeo o S-Vídeo	Vídeo[Vídeo] Vídeo[S-Vídeo]
RGB analógico	RGB-SS[CV] : sincr. separado es vídeo compuesto sobre la entrada H/C RGB-SS[CS o HS&VS] : sincr. separado es sincr. compuesto o sincr. horizontal y vertical RGB-SOG : sincronismo sobre verde
Vídeo en componentes	Component Video - SS : vídeo en componentes con sincr. separado Component Video - SOY : vídeo en componentes con sincronismo sobre Y Component Video - 3LSS : vídeo en componentes con sincronismo Tri-level separado Component Video - 3LSOY : vídeo en componentes con sincr. Tri-level sobre Y
RGB analógico con sincr. tri-level	RGB3L-SS : RGB con sincr. Tri-level separado RGB3L-SOG : RGB con sincr. Tri level sobre verde



Para mayor información sobre las entradas 1 y 2, consulte el capítulo *Conexiones*.

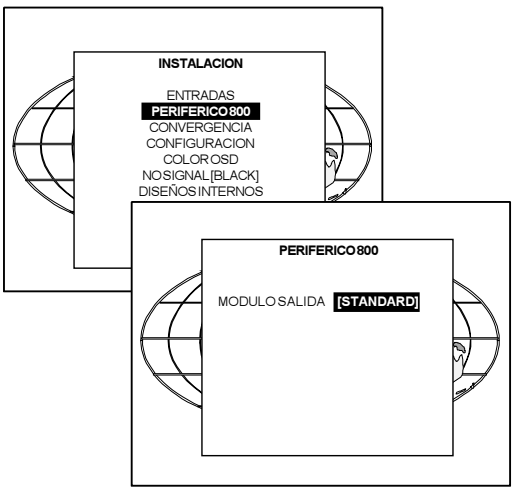
Si un RCVDS (encendido) o VS05 está conectado al proyector, aparecerá en el menú la indicación + *periférico 800*. La ausencia de esta indicación significa que :
- ningún RCVDS o VS05 está conectado o
- el RCVDS está apagado.

Si un periférico 800 está conectado al proyector, no se puede acceder a las entradas con el disco de mando para cambiar la función de las entradas.

Periférico 800

Si está conectado al proyector un dispositivo RCVDS05, se debe definir en el menú *Periférico 800* el tipo de módulo de salida del RCVDS05. El tipo puede ser :
- un módulo de salida estándar
- un módulo de salida de 5 cables

Para definir el módulo de salida, resalte **PERIFERICO 800** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para visualizar el menú *Periférico 800*.
Seleccione el tipo [standard] o [5 cables] con ayuda de la tecla **ENTER**.



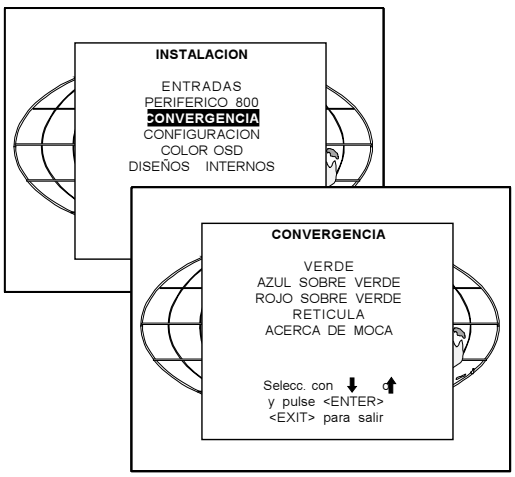
Convergencia

Resalte la opción *Convergencia* con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para visualizar el menú correspondiente.
Cada panel LCD dispone de 6 servomotores para ajustarlo. Estos servomotores pueden ser manejados con el mando a distancia mientras el usuario se encuentra al lado de la pantalla. Cambiando la posición de estos servomotores, se cambia la posición relativa del panel de modo que se puede convergir las imágenes.
Tiene que convergir primeramente el panel verde. Después, la imagen verde convergida servirá como referencia para convergir la imagen roja y azul.

Para convergir las imágenes proceda del modo siguiente :

Ajuste el panel verde hasta que las líneas en la pantalla estén enfocadas (líneas nítidas). A continuación ajuste el panel azul hasta que las líneas azules converjan con las líneas verdes. Finalmente, ajuste el panel rojo hasta que las líneas rojas converjan con las líneas verdes.

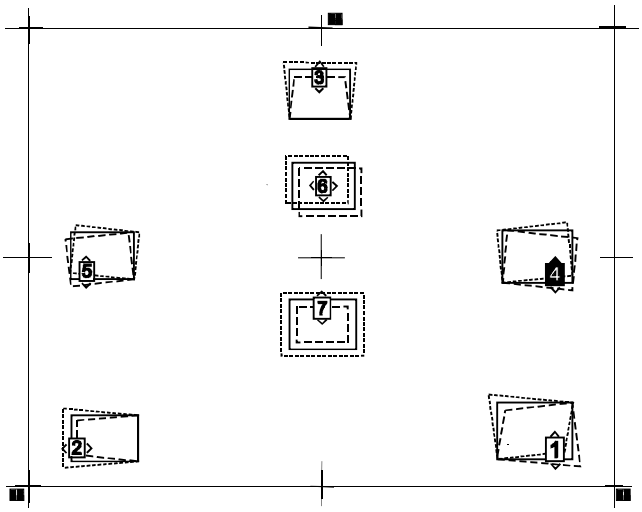
Si la convergencia está totalmente perdida o después del recambio de los paneles tiene que comenzar con el ajuste *Verde a posición media*, y continuar con los ajustes normales Verde, Azul sobre verde y Roja sobre verde.



Ajustar la convergencia

En la pantalla aparece un dibujo que visualiza los ajustes posibles y el efecto de los mismos. Los ajustes están enumerados de 1 a 7. Ajuste 7 es una combinación de los ajustes 1, 2 y 3 de modo que se puede ampliar o disminuir la imagen completa (véase el dibujo).

Para acceder a un ajuste de convergencia :
- Pulse la tecla numérica deseada del MD. Se resalta la cifra correspondiente en la pantalla.
- Ajuste con ayuda del disco de mando.



Problemas

Ciertas combinaciones de los ajustes 4, 5 y el ajuste horizontal 6 pueden provocar una convergencia incorrecta de uno de los ajustes. Por ejemplo, si el ajuste 6 está fijado en una posición extrema, puede ser que los ajustes 4 y 5 no funcionan o efectúan un desplazamiento vertical en lugar de un movimiento giratorio.
Para resolver este problema, ponga los tres ajustes en posición media. Si todavía no se alcanza la posición correcta, el proyector no está posicionado correctamente (véase capítulo Instrucciones de Instalación).

Verde a posición media

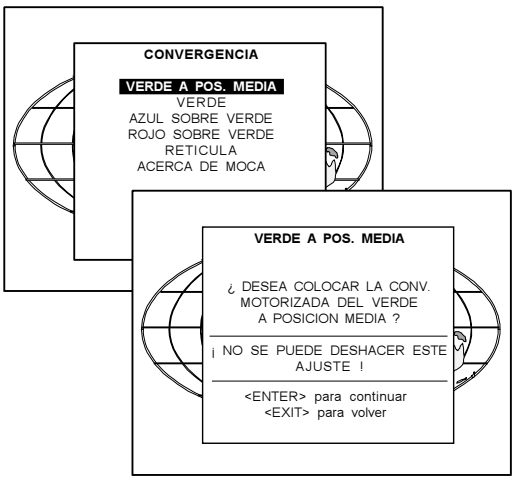
Sólo se debe hacer uso de está función después del recambio de todos los paneles o en el caso de que la convergencia está totalmente perdida.
Para un ajuste normal de la convergencia se puede omitir este paso.

Resalte la opción *Verde a pos. media* con ayuda del disco de mando y pulse la tecla **ENTER**.

A continuación se visualiza un aviso :
¿ Desea colocar la conv. motorizada del verde a posición media ? No se puede deshacer este ajuste !".

Al pulsar **ENTER**, se continuará con la convergencia, si pulse **EXIT** se vuelve a la pantalla anterior.

Durante la ejecución de este ajuste se puede oír un sonido clic producido por el motor que alcanzaba el fin de la carrera.



Enfoque del verde

1 Resalte la opción *Verde* con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**

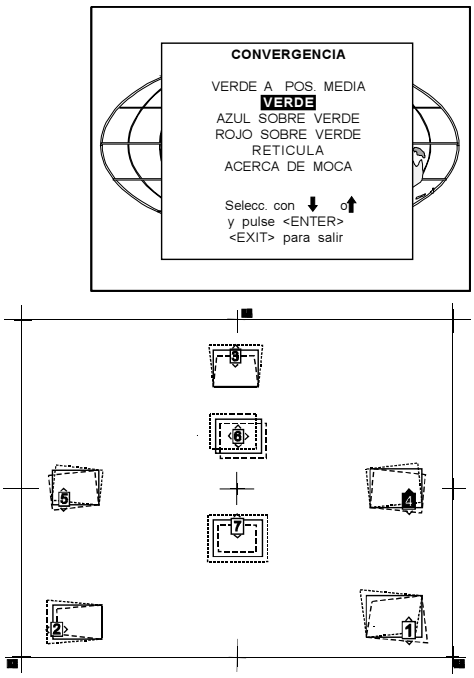
2 Ajuste la lente hasta que la posición 3 esté enfocada correctamente (consejo: utilice las líneas de enfoque al lado de los puntos indicados)

3 Ajuste la posición 1 para obtener un enfoque óptimo.

4 Ajuste la posición 2 para obtener un enfoque óptimo.

5 Ajuste la posición 3 para obtener un enfoque óptimo.

6 Repita los pasos 3, 4 y 5 cuando estos tres ajustes se interfieren.



Convergencia Azul sobre verde

1 Resalte la opción *Azul sobre verde* con ayuda del disco de mando y pulse la tecla **ENTER** para visualizar el diseño correspondiente. Se visualizan la figura y las cifras en azul.

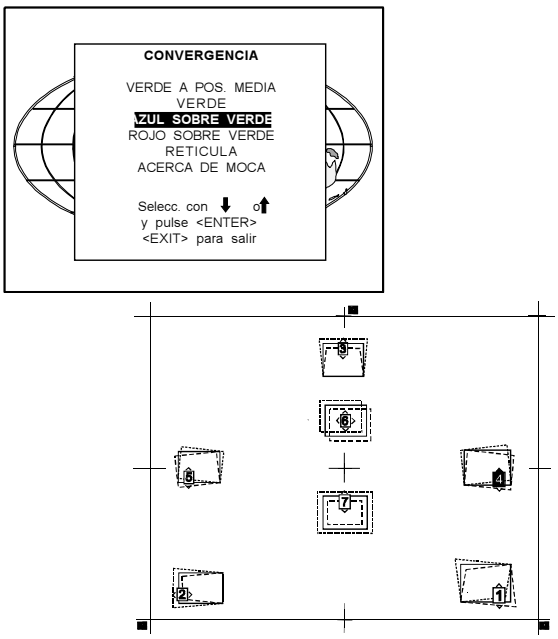
2 Ajuste posición 1, 2 y 3 para obtener un enfoque óptimo.

3 A causa de interferencias puede ser necesario repetir el paso 2.

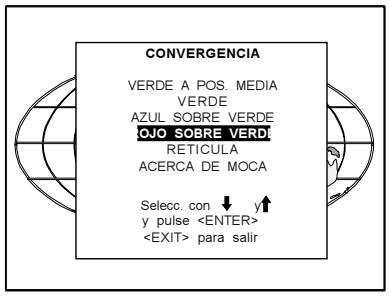
4 Ajuste la posición 4 y 5 para convergir las líneas verticales en 4 y 5.

5 Ajuste la posición 6 para convergir las líneas verticales en 6.

6 Compruebe que todas las líneas están convergidas correctamente.



Convergencia Rojo sobre verde



1 Resalte la opción *Rojo sobre verde* con ayuda del disco de mando y pulse la tecla **ENTER** para visualizar el diseño correspondiente. La figura y las cifras aparecen en rojo.

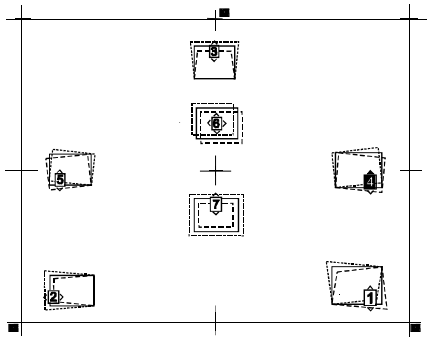
2 Ajuste posición 1, 2 y 3 para obtener un enfoque óptimo.

3 A causa de interferencias puede ser necesario repetir el paso 2.

4 Ajuste la posición 4 y 5 para convergir las líneas verticales en 4 y 5.

5 Ajuste la posición 6 para convergir las líneas verticales en 6.

6 Compruebe que todas las líneas están convergidas correctamente.

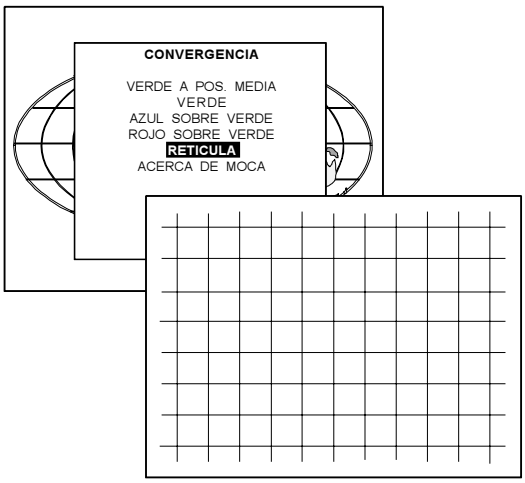


Retícula

La función *Retícula* le permite verificar la configuración. Para activar esta opción resalte la opción *Retícula* y pulse **ENTER**. A continuación se visualizará en pantalla una retícula.

> **ENTER** : invertir el diseño
> **EXIT** : volver al menú de Instalación.
> **ADJUST** : salir del modo de ajuste.

Todas las líneas deben aparecer en blanco. De no ser así, repita el procedimiento de ajuste para la convergencia.

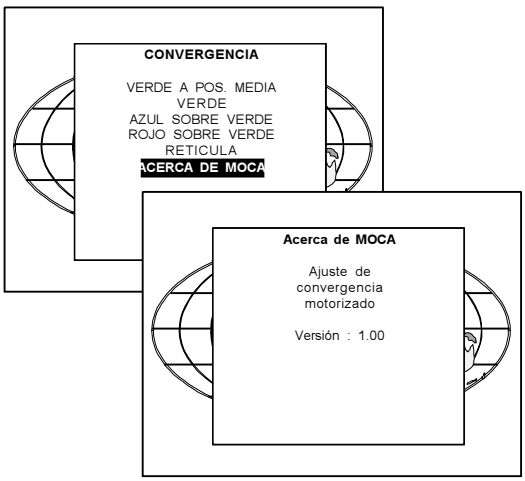


Acerca de MOCA

Esta opción le dará información sobre el software de la unidad MOCA.

Resalte la opción *Acerca de MOCA* con ayuda del disco de mando y pulse la tecla **ENTER** para seleccionarla.

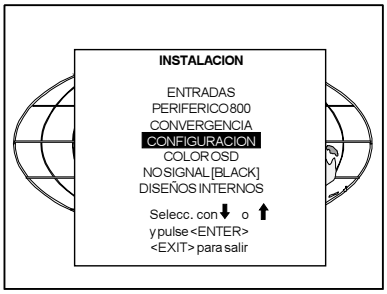
A continuación aparecerá en pantalla la versión del software.



Configuración

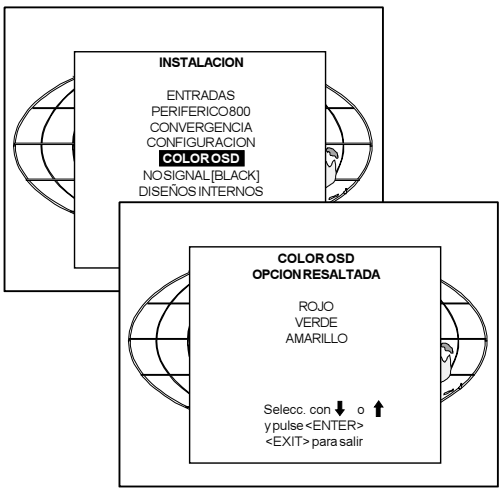
Seleccione con ayuda del disco de mando la opción **CONFIGURACION** y pulse la tecla **ENTER**.

Para mayor información, consulte el capítulo *Configuración*.



Color OSD

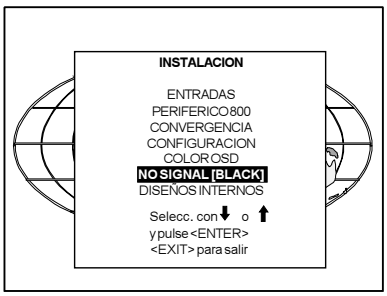
Se puede visualizar una opción de menú resaltada en rojo, verde o amarillo.
Para cambiar el color, resalte **COLOR OSD** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para tener acceso al menú *Color OSD*.



No Signal [BLACK]/[BLUE]

Esta función permite cambiar el color de la pantalla si no está conectada al proyector ninguna señal.
[BLACK] : se visualizará una pantalla en negro
[BLUE] : se visualizará una pantalla en azul

Resalte **NO SIGNAL** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para conmutar entre *Black* o *Blue*

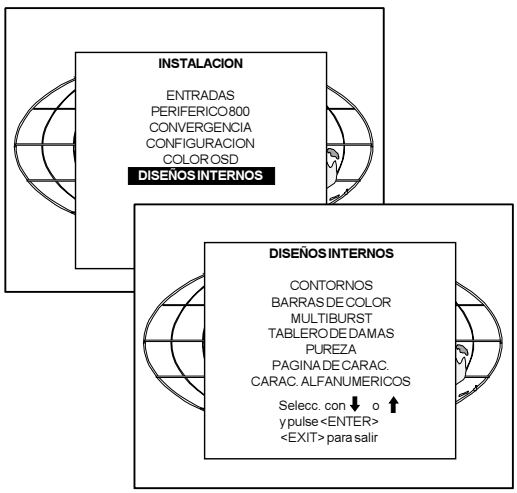


Diseños internos

El proyector dispone de varios diseños internos que el usuario puede utilizar para efectuar medidas.
Resalte **DISENOS INTERNOS** con ayuda del disco de mando y pulse la tecla **ENTER** para visualizar el menú de selección de diseños internos.
Se puede seleccionar uno de los siguientes diseños :

- Contornos
- Barras de color
- Múlti-ráfaga
- Tablero de damas
- Pureza
- Página de caracteres (una página con el mismo carácter)
- Caracteres alfanuméricos

Se puede invertir los colores de cada diseño (salvo Pureza) pulsando la tecla **ENTER**.
Para el diseño *Página de caracteres* se puede seleccionar otro carácter empujando el disco de mando hacia arriba o abajo.
Para volver al diseño normal, pulse la tecla **EXIT**.



10 MODO DE SERVICIO

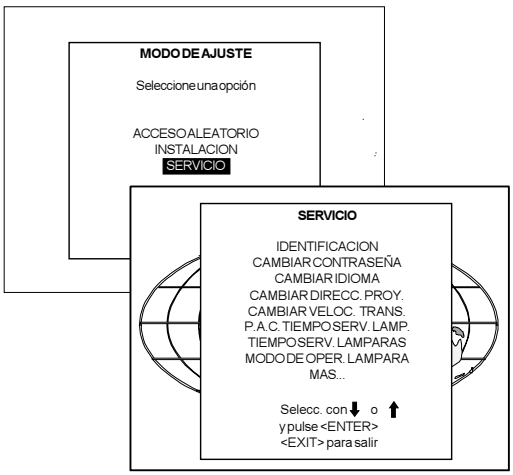
Inicio del modo de servicio

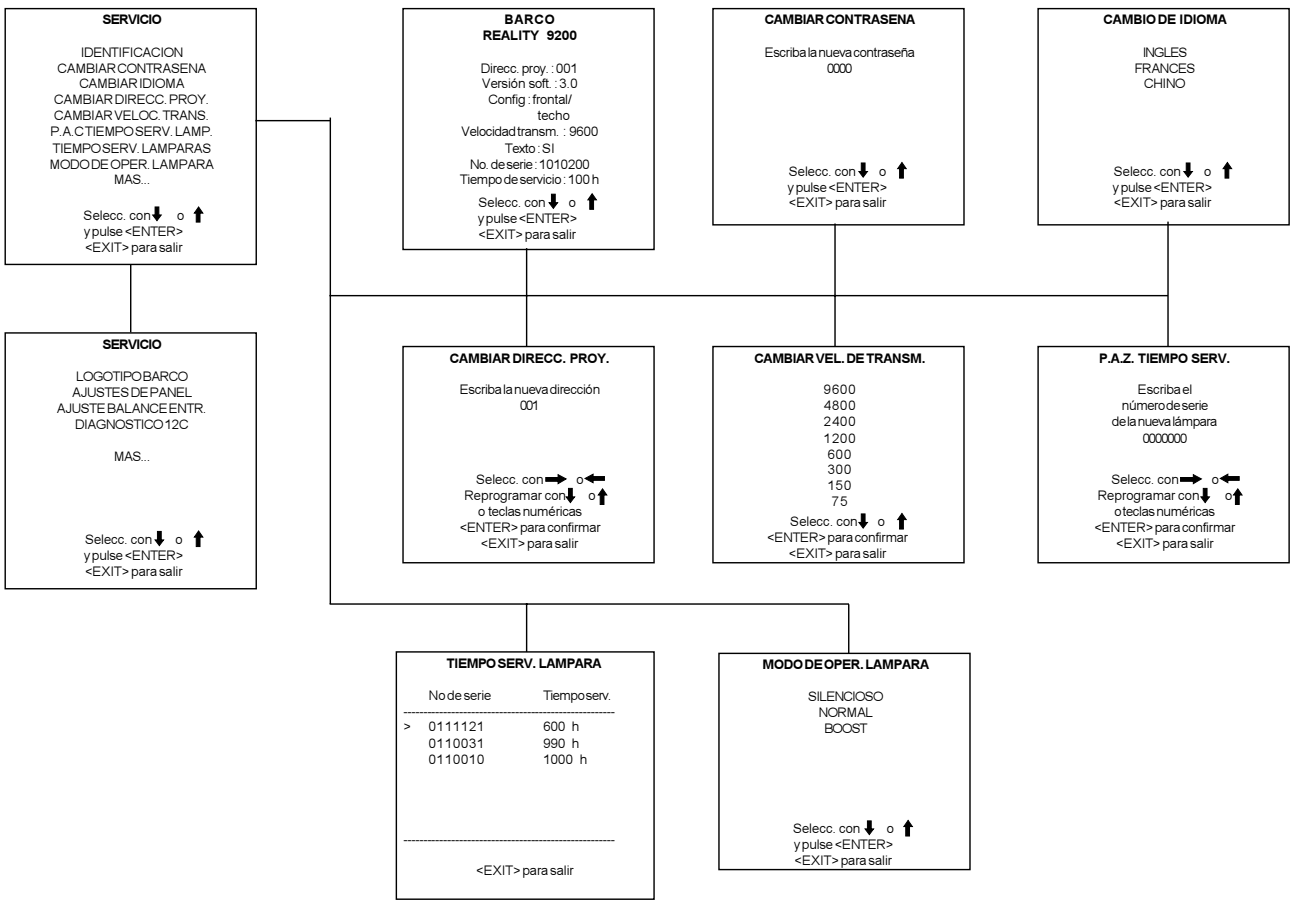
Resalte con ayuda del disco de mando la opción **SERVICIO** y pulse **ENTER**.

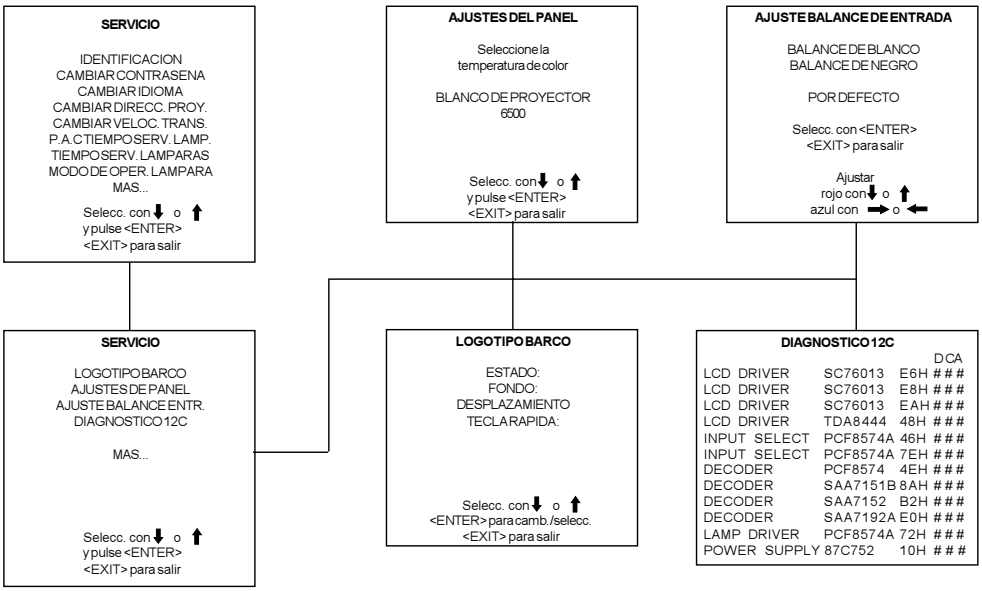
Algunas funciones del modo de servicio están protegidas por una contraseña (si la función de contraseña está activada). Para tener acceso a estas funciones es precisa la introducción de la contraseña. Una vez introducida la contraseña el usuario tiene acceso a todas las funciones mientras permanezca en el modo de ajuste.

El menú del modo de servicio se consta de dos partes. Se puede pasar de una parte a la otra parte seleccionando la opción **MAS**.
Si la función deseada no está visualizada en la pantalla, seleccione **MAS** y pulse **ENTER** para visualizar las demás funciones.

ENTER para visualizar el menú del modo de servicio.
EXIT para volver al modo operacional.

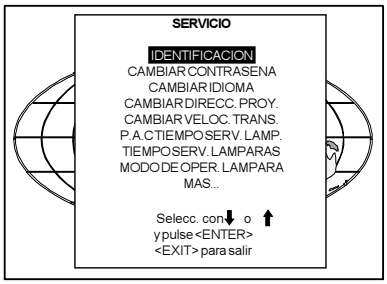






Identificación

Para visualizar la pantalla de identificación, resalte con ayuda del disco de mando la opción **IDENTIFICACION** y pulse **ENTER**.



En la pantalla aparecerán los siguientes datos :
- el tipo del proyector
- la dirección del proyector
- la versión de software
- la configuración
- la velocidad de transferencia de datos
- texto SI
- el número de serie del proyector
- el tiempo de servicio del proyector

- *tipo* del proyector : BARCOREALITY 9200TCR+

- *versión de software*

- *Dirección del proyector* : Para cambiar la dirección del proyector, véase *Cambiar la dirección del proyector* en este capítulo.

- *Configuración*:

  * Frontal/Techo
  * Frontal/Mesa
  * Retro/Techo
  * Retro/Mesa

Para cambiar la configuración, consulte el capítulo *Configuración*.

- *Velocidad de transmisión*: Indica la velocidad de transferencia de datos con un PC IBM (o compatible) o un MAC. La velocidad del proyector debe ser igual a la del ordenador conectado. Para cambiar la velocidad de transmisión, véase *Cambiar la velocidad de transmisión* en este capítulo.

- *Tiempo de servicio del proyector* : Indica el tiempo de servicio total desde la primera puesta en marcha. Todos los proyectores salen de la fábrica con un tiempo de servicio de más o menos 24 horas.

- *Número de serie del proyector* : Indica el número de fabricación del proyector. Este número le puede ser de utilidad cuando necesita la ayuda de un técnico de servicio.

Cambiar la contraseña

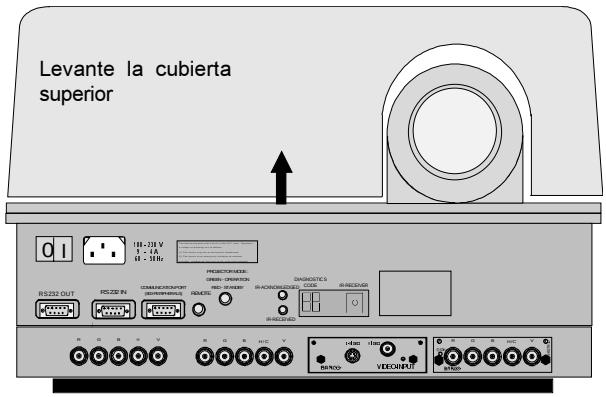
Esta función está protegida por contraseña si el enlace jumper para la contraseña está instalado.

Cómo activar o desactivar la protección por contraseña ?

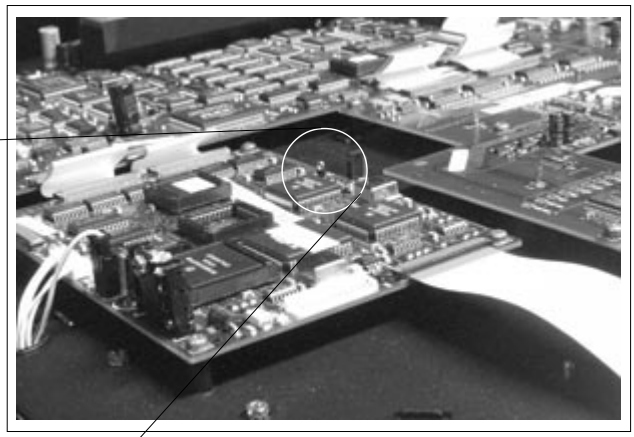
La protección por contraseña está activada si el enlace contraseña está instalado en el módulo controlador.

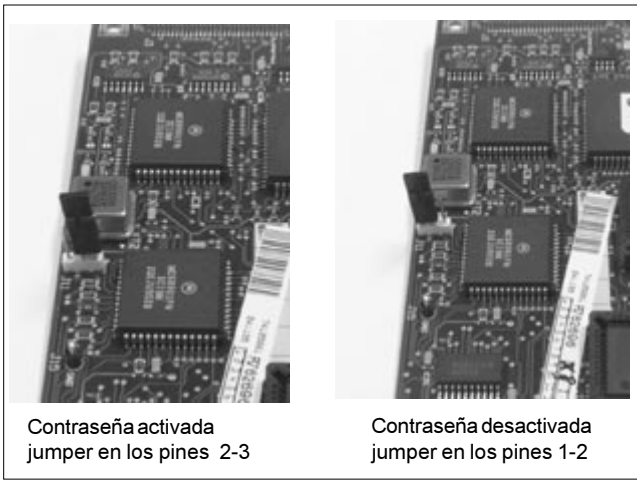
Para tener acceso al módulo controlador, proceda del modo siguiente :

- Apague el proyector y desenchufe el cable de alimentación.
- Gire con ayuda de un destornillador o una moneda ambos tornillos al lado de la cubierta superior en sentido contrario a las agujas del reloj.
- Levante la cubierta superior. Cuidado : la cubierta no está equipada de un soporte incorporado. Gire cuidadosamente la cubierta y métala en la otra parte de la cubierta superior.



Si el enlace jumper está instalado en los pines 2-3 o no está instalado ningún enlace, la protección por contraseña está desactivada. Si el enlace está instalada en los pines 1-2, la protección por contraseña está activada.





Contraseña activada
jumper en los pines 2-3

Contraseña desactivada
jumper en los pines 1-2

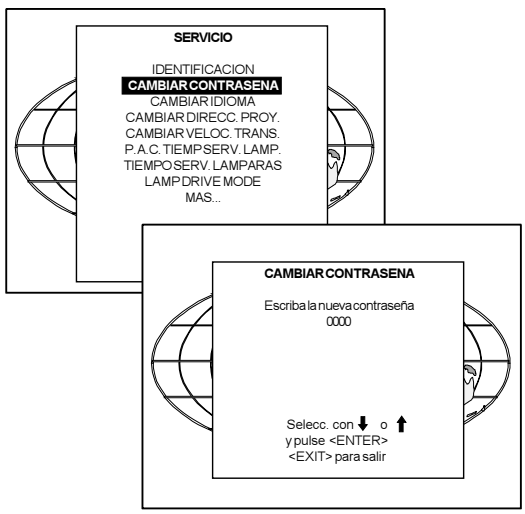
Cómo cambiar la contraseña ?

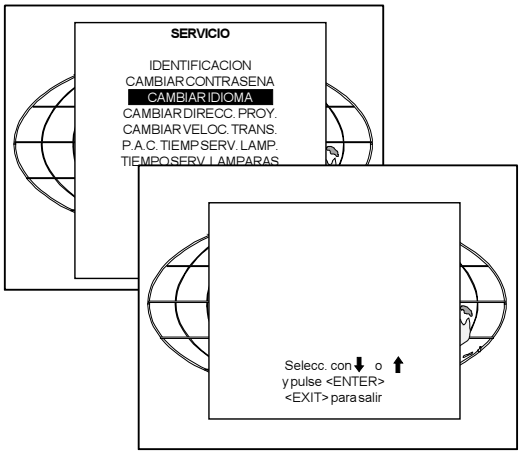
Resalte **CAMBIAR CONTRASENA** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para visualizar la pantalla correspondiente.

ENTER para visualizar el menú Cambiar contraseña.
EXIT para volver al menú de modo de ajuste.
ADJUST para volver al modo de trabajo.

Se visualiza la contraseña actual que pueda ser modificada con las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local.

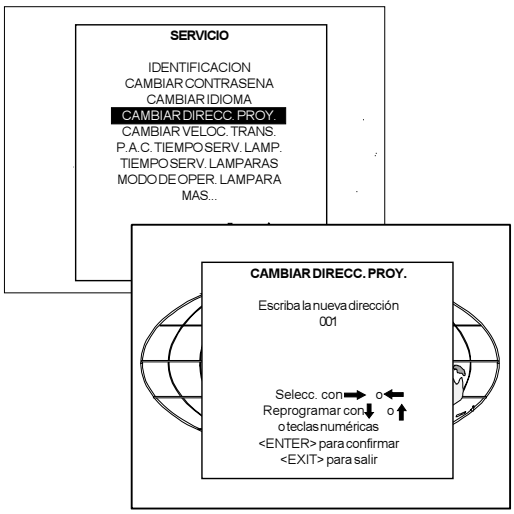
Pulse **ENTER** para guardar la nueva contraseña.
Pulse **EXIT** si no quiere modificar la contraseña.





Cambiar la dirección del proyector

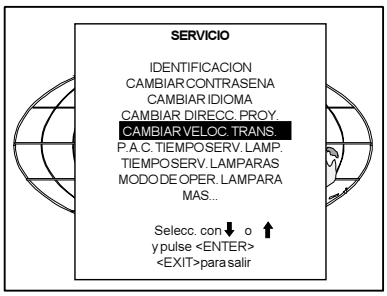
Se debe asignar a cada proyector una dirección entre 0 y 255. Se puede asignar la dirección por software.
Para cambiar la dirección, seleccione con ayuda del disco de mando la opción **CAMBIAR DIRECC. PROY.** y pulse **ENTER**. Se visualizará en la pantalla correspondiente la dirección actual. La primera cifra está resaltada. Se puede introducir la nueva dirección con ayuda :
- de las teclas numéricas del mando a distancia o del teclado local
- del disco de mando. Seleccione la cifra que desee cambiar empujando el disco de mando a la derecha o a la izquierda y cambie el valor empujando el disco de mando hacia arriba o abajo. De ser necesario, repita este procedimiento para las demás cifras.



Cambiar la velocidad de transmisión

Ocho son las velocidades de transmisión para la comunicación entre el proyector y un PC o MAC. Se puede cambiar la velocidad de transmisión por software.
Resalte **CAMBIAR VELOC. TRANS.** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para visualizar la pantalla correspondiente.
Existe un amplio rango de velocidades de transmisión :
- 9600 / 4800 / 2400 / 1200 / 600 / 300 / 150/ 75

La velocidad actual está resaltada. Para cambiar la velocidad, seleccione con ayuda del disco de mando la velocidad deseada y pulse **ENTER** para que se adopte el nuevo valor.



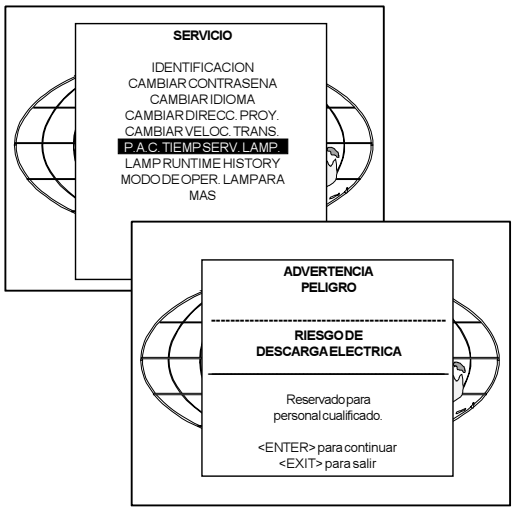
Puesta a cero del tiempo de servicio de la lámpara

Sólo se puede poner a cero el tiempo de servicio al instalar una nueva lámpara.
Resalte **P.A.C TIEMPO SERV. LAMP**. con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

Al seleccionar la opción P.A.C. tiempo serv. lámp. se visualiza el siguiente mensaje :

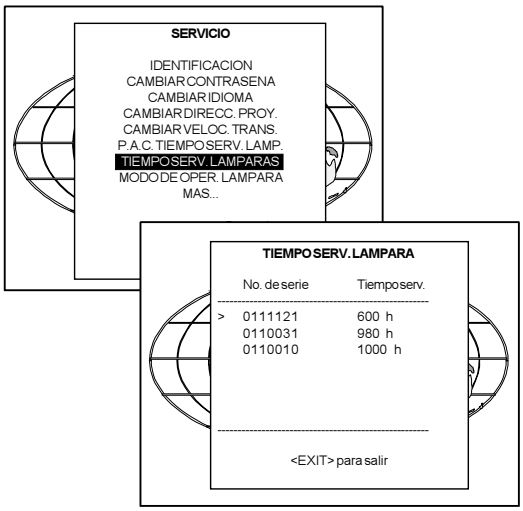
Riesgo de descarga eléctrica. Reservado para personal cualificado.

Si Usted no está cualificado, pulse **EXIT** para cancelar la operación.



Tiempo de servicio de las lámparas

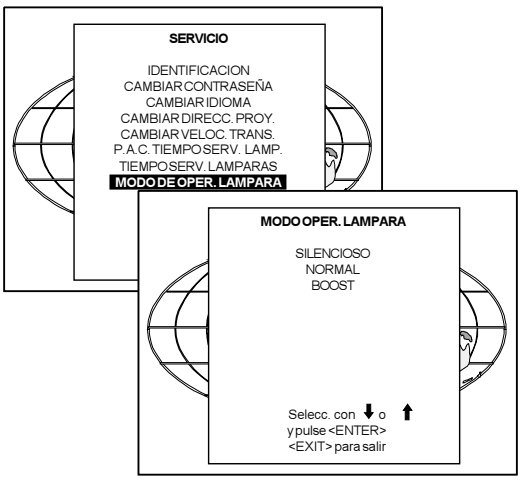
Para ver el tiempo de servicio de las lámparas, resalte la opción **TIEMPO SERV. LAMPARAS** y pulse **ENTER**.
Se visualizará un listado de los números de serie de las lámparas y los tiempos de servicio correspondientes.
La lámpara actual está marcada con el signo >.
Pulse **EXIT** para volver al menú principal del modo de servicio.



Modo de operación de la lámpara

Los modos de operación posibles son : SILENCIOSO, NORMAL o BOOST.

Resalte la opción **MODO DE OPER. LAMPARA** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.
Resalte el modo de operación deseado empujando el disco de mando hacia arriba o abajo y pulse **ENTER**.



Logotipo BARCO

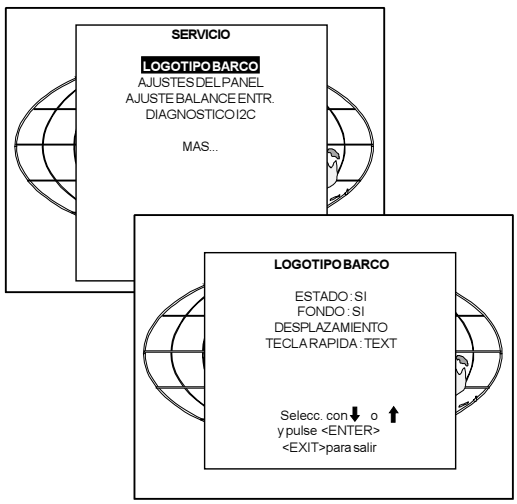
Se puede visualizar en el fondo o primer plano de la imagen el logotipo BARCO. El logotipo puede ser situado en cualquier lugar de la pantalla.
Para visualizar el logotipo BARCO o modificar los ajustes del mismo, resalte la opción **LOGOTIPO BARCO** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.
Se visualizará el menú Logotipo BARCO que contiene cuatro parámetros.

ESTADO [SI/NO]
SI : Se visualizará en pantalla el logotipo BARCO.
NO : No se visualizará el logotipo BARCO.

FONDO [SI/NO]
SI : El logotipo BARCO aparecerá sobre un fondo negro.
NO : El logotipo BARCO aparecerá sin fondo.

DESPLAZAMIENTO
Pulsando el disco de mando hacia arriba, abajo, la derecha y la izquierda se puede posicionar el logotipo en la pantalla.

TECLA RAPIDA [TEXT/NO]
NO: La función tecla rápida está desactivada.
TEXT : La tecla TEXT del mando de distancia funcione como tecla rápida para hacer aparecer o desaparecer el logotipo Barco (sólo activa en el modo operacional).



Ajustes de panel

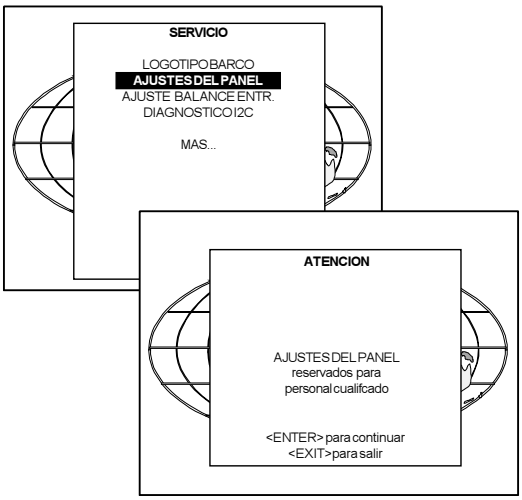
Modificaciones de los ajustes de panel pueden afectar al funcionamiento del proyector !
El panel fue ajustado en la fábrica. No modifique uno de estos ajustes que le pueden ser de utilidad para la instalación de un nuevo panel.

Resalte **AJUSTES DEL PANEL** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER**.

Al seleccionar la opción Ajustes del panel se visualizará el siguiente mensaje :

Riesgo de descarga eléctrica. Reservado para personal cualificado.

Si Usted no está cualificado, pulse **EXIT** para cancelar la operación.



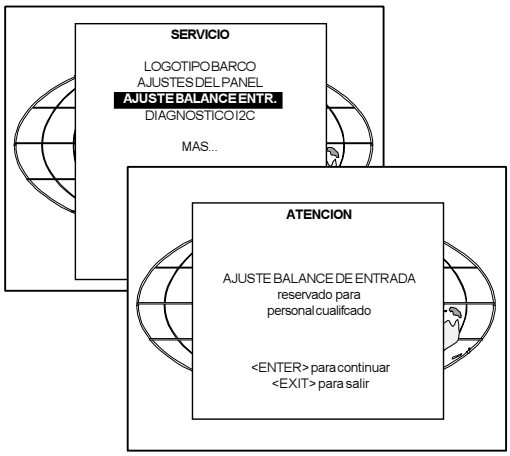
Ajuste del balance de entrada

Modificaciones de los ajustes de panel pueden afectar al funcionamiento del proyector !
Resalte la opción **AJUSTE BALANCE ENTR.** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para seleccionarla.

Al seleccionar la opción *Ajuste balance entr.* se visualizará el siguiente mensaje :

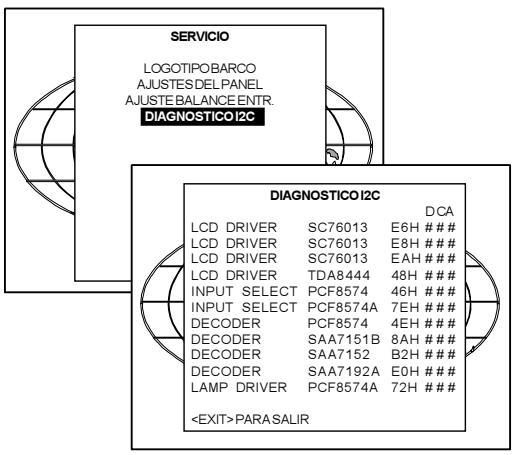
Riesgo de descarga eléctrica. Reservado para personal cualificado.

Si Usted no está cualificado, pulse **EXIT** para cancelar la operación.



Diagnóstico I²C

Esta función le muestra información sobre el funcionamiento de los ICs controlados por I²C.
Resalte la opción **DIAGNOSTICO I2C** con ayuda del disco de mando y pulse **ENTER** para ver la información.



A ARCHIVOS DE FUENTE ESTANDARES

NOMBRE	RESOLUCION	FVERT Hz	FHOR kHz	FPIX MHz	PTOT	PACT	LTOT	LACT
1600_48V	1600 X 600I	48,040	62,500	135,000	2160	1600	651	600
1600_60V	1600 X 1200	60,000	75,000	162,000	2160	1600	1250	1200
1600_65V	1600 X 1200	65,000	81,250	175,500	2160	1600	1250	1200
1600_70V	1600 X 1200	70,000	87,500	189,000	2160	1600	1250	1200
8514_A	1024 X 384I	43,479	35,522	44,900	1264	1024	409	384
CGA	640 X 200	59,924	15,700	14,318	912	640	262	200
COMPUSC4	1024 X 480I	29,945	30,694	39,779	1296	1024	512	480
ED	735 X 480	59,943	31,470	28,638	910	735	525	480
EGA	640 X 350	59,702	21,851	16,257	744	640	366	350
EWS_50	1280 X 1024	50,000	52,350	87,948	1680	1280	1047	1024
EWS_60	1280 X 1024	60,000	63,900	107,352	1680	1280	1065	1024
EWS_60V	1280 X 1024	60,282	63,657	110,000	1728	1280	1056	1024
EWS_72	1280 X 1024	72,000	76,968	130,076	1690	1280	1069	1024
EWS_75	1280 X 1024	75,025	79,976	135,000	1688	1280	1066	1024
FMR	640 X 400I	42,323	36,440	28,570	784	640	431	400
FMTO_2	640 X 400	55,370	24,370	21,056	864	640	440	400
HDMAC	1008 X 570I	25,020	31,250	39,125	1252	1008	625	570
INTER_GR	1184 X 886	67,170	61,796	92,941	1504	1184	920	886
MAC_2	640 X 480	66,667	35,000	30,240	864	640	525	480
MAC_3	512 X 384	60,147	24,480	15,667	640	512	407	384
MAC_4	560 X 384	60,147	24,480	17,234	704	560	407	384
MAC_5	512 X 342	60,158	22,259	15,670	704	512	370	342
MAC_6	832 X 624	74,546	49,722	57,280	1152	832	667	624
MAC_7	1024 X 768	74,907	60,150	80,000	1330	1024	803	768
MAC_LC	640 X 480	66,619	34,975	31,338	896	640	525	480
MAC_POR	640 X 870	74,996	68,846	57,280	832	640	918	870
MUSE	960 X 518I	30,000	33,750	37,125	1100	960	563	518
NTSC	675 X 240I	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240
NTSC_2	675 X 240I	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240
NTSC_3	675 X 240I	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240
PAL	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	675	313	278

Nombre: Nombre del archivo, contiene los ajustes.
Resolución : la resolución de la imagen; una I indica que se trata de una imagen entrelazada.

FVERT Hz : La frecuencia vertical de cuadro de la fuente.

FHOR kHz : La frecuencia horizontal de la fuente.

FPIX MHz : La frecuencia de los pixels.

PTOT : El número total de pixels en una línea horizontal.

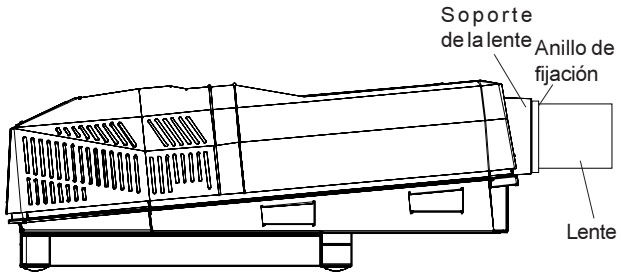
PACT : El número de pixels activos en una línea horizontal.

LTOT : El número total de líneas en un campo.

LACT : El número de líneas activas en un campo.

NOMBRE	RESOLUCION	FVERT Hz	FHOR kHz	FPIX MHz	PTOT	PACT	LTOT	LACT
PAL-3	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
PAM500	640 X 400	60,000	26,400	22,810	864	640	440	400
PAM800	1120 X 375I	44,936	36,443	50,000	1372	1120	406	375
PC98_1	640 X 400	56,416	24,823	21,050	848	640	440	400
PC98_2	1120 X 375I	39,994	32,835	47,840	1457	1120	411	375
PC98_3	1120 X 750	60,000	50,000	78,569	1571	1120	833	750
S1152_66	1152 X 900	66,004	61,846	94,500	1528	1152	937	900
S1152_76	1152 X 900	76,637	71,809	108,000	1504	1152	937	900
SECAM	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	675	313	278
SECAM_2	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	675	313	278
SECAM_3	675 X 278I	25,000	15,625	13,500	864	675	313	278
SG_50	1600 X 1200	50,000	62,500	130,313	2085	1600	1250	1200
SG_60_2	1024 X 768	60,000	48.780	64,390	1320	1024	813	768
SG_60_3	960 X 680	60,000	43,200	54,432	1260	960	720	680
SG_60_4	1600 X 1200	60,000	75,000	156,375	2085	1600	1250	1200
SUNEWS67	1280 X 1024	67,189	71,691	117,000	1632	1280	1067	1024
SUNEWS76	1280 X 1024	76,107	81,130	135,000	1664	1280	1066	1024
SUNXGA60	1024 X 768	59,984	48,287	64,125	1328	1024	805	768
SUNXGA70	1024 X 768	70,041	56,596	74,250	1312	1024	808	768
SUNXGA77	1024 X 768	77,069	62,040	84,375	1360	1024	805	768
SUP_MAC	1024 X 768	60,000	48,780	63,999	1312	1024	813	768
SVGA_56V	800 X 600	56,250	35,156	36,000	1024	800	625	600
SVGA_60V	800 X 600	60,317	37,879	40,000	1056	800	628	600
SVGA_72V	800 X 600	72,084	48,080	50,003	1040	800	667	600
VGA_72V	640 X 480	72,800	37,856	31,496	832	640	520	480
VGA_GR	640 X 480	59,941	31,469	25,175	800	640	525	480
VGA_TXT	720 X 400	70,087	31,469	28,322	900	720	449	400
VGA75ISO	640 X 480	75,000	39,375	31,500	800	640	525	480
XGA_60	1024 X 768	60,000	48,360	64,996	1344	1024	806	768
XGA_70	1024 X 768	70,000	57,050	78,044	1368	1024	815	768
XGA_70V	1024 X 768	69,705	56,182	74,610	1328	1024	806	768
XGA_75	1024 X 768	75,781	61,080	86,000	1408	1024	806	768
XGA75_GS	1024 X 768	74,534	59,701	79,284	1328	1024	801	768
XGA_72	1024 X 768	71,955	58,140	80,000	1376	1024	808	768
SDI_625	675 X 2781	25,000	15,625	13,500	864	720	313	278
SDI_525	675 X 2401	29,970	15,734	13,500	858	720	263	240

B LENTES



Enfoque de la lente

Afloje el anillo de fijación de la lente girándolo en el sentido antihorario.

Enfoque la imagen girando la lente a la izquierda o a la derecha. Cuidado: No desenrosque demasiado la lente para evitar que se caiga del soporte.

Una vez enfocada la imagen, fije la lente en la posición actual girando el anillo de fijación en el sentido horario.

Limpieza de la lente

Limpieza de la lente HD(1.5-3:1)

Para que las posibilidades de dañar el recubrimiento óptico o de arañar la superficie de la lente sean mínimas, hemos elaborado directrices para la limpieza de las mismas. **EN PRIMER LUGAR**, le recomendamos que intente eliminar toda partícula o cuerpo de la lente con una ráfaga de aire desionizado. NO UTILICE líquidos para limpiar la lente.

Con la lente le entregamos un paño Toraysee™.

Siga los siguientes pasos :

1. Siempre limpie las lentes con un paño Toraysee™ LIMPIO.

2. Limpie la lente siempre en la misma dirección. No frote la superficie en ambas direcciones, pues ello tiendo a aplastar la suciedad contra el recubrimiento.

3.No deje el tejido limpiador en un espacio abierto o en el bolsillo de una bata, pues podría contaminarse.

4. Si se forman manchas al limpiar la lente, reemplace el tejido. Las manchas son el primer indicio de que la tela está sucia.

5. No utilice suavizantes al lavar el tejido de limpieza ni láminas suavizantes al secarlo.

6. No aplique limpiadores líquidos al tejido, pues podrían contaminarlo.

Código de pedido de un paño nuevo Toraysee™ : R379058.
También se puede utilizar este paño Toraysee™ para limpiar otras lentes.

Limpieza de otras lentes HD

Para que las posibilidades de dañar el recubrimiento óptico o de arañar la superficie de la lente sean mínimas, hemos elaborado directrices para la limpieza de las mismas. **EN PRIMER LUGAR**, le recomendamos que intente eliminar toda partícula o cuerpo de la lente con una ráfaga de aire desionizado, o pasándole ligeramente un cepillo suave de pelo de camello.

Lente plástica con varias capas y lentes de cristal.

1. **NO** rocíe directamente la superficie de la lente con ningún tipo de líquido.

2. **NO** utilice ningún material seco para limpiar la superficie (trapo o toallita, etc. secos)

3. Utilice un limpiaventanas líquido del mercado, **NO utilice un aerosol**. Podrá utilizar también otros agentes limpiadores, como acetona con graduación de laboratorio, o una mezcla 70-30 de éter etílico y alcohol etílico. Si no está seguro del efecto del agente limpiador, haga primero la prueba en un área reducida de la lente.

4. Utilice una tela suave de algodón (paño de algodón tras varios lavados que eliminen el apresto) o una toallita facial suave (Charmin, Software, etc.).

5. Si utiliza un limpiaventanas, humedezca la tela o toallita y limpie suavemente con ella la superficie. Luego séquela suavemente con otra toallita.

6. Si utiliza acetona o una mezcla de éter etílico, proceda como sigue: doble la tela o toallita sobre sí misma varias veces para obtener una almohadilla. Humedezca la parte más mullida de la almohadilla en la acetona, colóquela en el extremo opuesto a usted del diámetro de la lente e, inmediatamente, deslícela sobre la lente hacia usted, ejerciendo una presión muy ligera en línea recta, retirándola de la lente al acabar el recorrido. No detenga nunca la tela en la lente. Realice sobre la lente el movimiento indicado a una velocidad equivalente a la de evaporación. Este es muy importante, pues evita la formación de rayas y manchas. Inicie la limpieza en un extremo de la lente y vaya recorriendo la totalidad de la misma en pasadas sucesivas. Utilice diferentes caras de la almohadilla para cada pasada, luego dele la vuelta. No dé más de una pasada con la misma área de la almohadilla. Tenga cuidado con el borde pintado, pues la acetona lo atenuará.

Lentes

Name	Length lens mm (inch)	diam. lens mm (inch)	weight kg (lbs)	order number
QHD(1.2:1)	253 (9.96)	189 (7.44)	8.7 (19.2)	R9829760
HD(2.2:1)	235 (9.25)	137 (5.39)	7.5 (16.5)	R9829060
HD(3.3:1)	149 (5.87)	152 (5.98)	4.3 (9.5)	R9829075
HD(4.0:1)	165 (6.50)	152 (5.98)	3.5 (7.7)	R9829145
HD(5:1)	238 (9.37)	164 (6.46)	5.1 (11.2)	R9829180
HD(7:1)	373 (14.68)	196 (7.72)	12.0 (26.4)	R9829090
QHD(1.5-3:1)	460 (18.11)	260 (10.24)	13.0 (28.7)	R9829780
HD(3-5.3)	578 (22.8)	225 (8.9)	15.0 (33.1)	R9829190
HD(0.9)*	366 (14.4)	216 (8.5)	10.0 (22.0)	R9829550

Fórmulas para calcular la distancia del proyector

QHD(1.2:1)	Métrico	PD=1.264 x SW + 0.28
	Pulgada	PD= 1.264 x SW + 11.02
HD(2.2:1)	Métrico	PD=2.0566 x SW + 0.16 + (0.029/SW)
	Pulgada	PD=2.0566 x SW + 6.299 + (44.95/SW)
HD(3.3:1)	Métrico	PD=3.33 x SW + 0.386 + (0.046/SW)
	Pulgada	PD=3.33 x SW + 15.19 + (71.30/SW)
HD(4.0:1)	Métrico	PD=4.02 x SW + 0.50 + (0.06/SW)
	Pulgada	PD=4.02 x SW + 19.69 + (93/SW)
HD(5:1)	Métrico	PD=5 x SW + 0.747 + (0.070/SW)
	Pulgada	PD=5 x SW + 29.41 + (108.5/SW)
HD(7:1)	Métrico	PD=6.911 x SW + 1.414 + (0.096/SW)
	Pulgada	PD=6.911 x SW + 56.06 + (148.8/SW)
QHD(1.5-3:1)	Métrico	PDmin=1.44 x SW + 0.30 PDmax=2.88 x SW + 0.14
	Pulgada	PDmin=1.44 x SW + 11.81 PDmax=2.88 x SW + 5.51
HD(3-5.3:1)	Métrico	PDmin=3.126 x SW - 1.08 ± 0.2 PDmax=5.345 x SW ± 0.2
	Pulgada	PDmin=3.126 x SW - 42.52 ± 8 PDmax=5.345 x SW ± 8
HD(0.9:1)*	Métrico	PD=0.83 x SW + 0.20
	Pulgada	PD=0.83 x SW + 7.874

Anchura de pantalla recomendada

1.2 m < SW < 3.20 m
47 pulgadas < SW < 126 pulgadas

* Lentes ON-AXIS requieren un proyector ON-AXIS o un juego para convertir el off-axis en un on-axis (número de pedido R808459K)

C LOS NÚMEROS DE FUENTE 80 - 89 Y 90 - 99

Proyector sin periféricos 800

Los números de fuente 80 - 89 y 90 - 99 no corresponden a entradas físicas. Se puede crear un archivo adicional para estos números que contiene varios parámetros. La siguiente tabla le muestra la relación entre los números de fuente 0 - 9 y 90 - 99 o entre 0 - 9 y 80 - 89.

entrada 1	no. de fuente 1	archivo A
	no. de fuente 81	archivo A'
	no. de fuente 91	archivo A''
entrada 2	no. de fuente 2	archivo B
	no. de fuente 82	archivo B'
	no. de fuente 92	archvio B''
entrada 3	no. de fuente 3	archivo C
	no. de fuente 83	archivo C'
	no. de fuente 93	archivo C''
	•	
	•	
entrada 9	no. de fuente 9	archivo I
	no. de fuente 89	archivo I'
	no. de fuente 99	archivo I''

Siga los siguientes pasos para crear un segundo o tercero archivo para las fuentes 0 a 9 :

1. Elija la fuente entre 0 y 9.

2. Seleccione con las teclas númericas del mando a distancia el número de fuente correspondiente entre 80 y 99 .

3. Acceda al modo de ajuste y cargue el archivo correspondiente. Efectúe las modificaciones necesarias.

4. Guarde el archivo y salga del modo de ajuste.

Proyector con periféricos 800

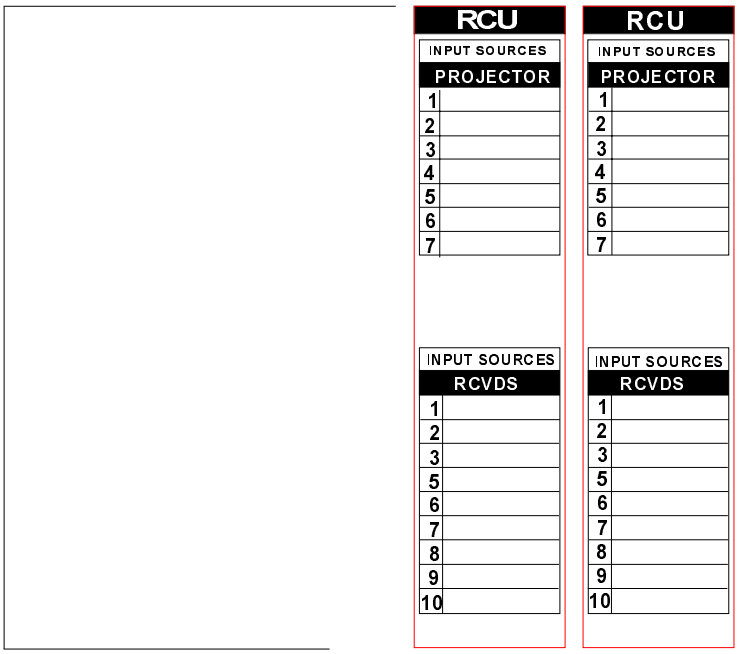
Los números de fuente 90 - 99
Los números de fuente 90 - 99 no corresponden a entradas físicas. Se puede crear un archivo adicional para estos números (números de fuente del equipamiento periférico 800) que contiene varios parámetros. La siguiente tabla le muestra la relación entre los números de fuente 0 - 9 del equipamiento periférico 800 y 90 - 99.

entrada 1	no. de fuente 1	archivo A
	no. de fuente 91	archivo A'
entrada 2	no. de fuente 2	archivo B
	no. de fuente 92	archivo B'
entrada 3	no. de fuente 3	archivo C
	no. de fuente 93	archivo C'
	•	
	•	
entrada 9	no. de fuente 9	archivo I
	no. de fuente 99	archivo I'

Siga el mismo procedimiento como para un proyector sin periféricos 800.

Los números de fuente 81 - 85
Sólo es válido, si no está conectado a las entradas 81 - 85 de un RCVDS05 un módulo de entrada.
Los números de fuente 81 - 85 corresponden a las entradas físicas 1 - 5 del proyector.
Por ejemplo, si se debe seleccionar la entrada 1 del proyector, teclee el número de fuente 81.
La siguiente tabla le muestra la relación entre los números de entrada 1 - 5 del proyector con periféricos 800.

fuente de entrada 1	no. de fuente 81
fuente de entrada 2	no. de fuente 82
fuente de entrada 3	no. de fuente 83
fuente de entrada 4	no. de fuente 84
fuente de entrada 5	no. de fuente 85


RCU
INPUT SOURCES
PROJECTOR
1
2
3
4
5
6
7
INPUT SOURCES
RCVDS
1
2
3
5
6
7
8
9
10
RCU
INPUT SOURCES
PROJECTOR
1
2
3
4
5
6
7
INPUT SOURCES
RCVDS
1
2
3
5
6
7
8
9
10